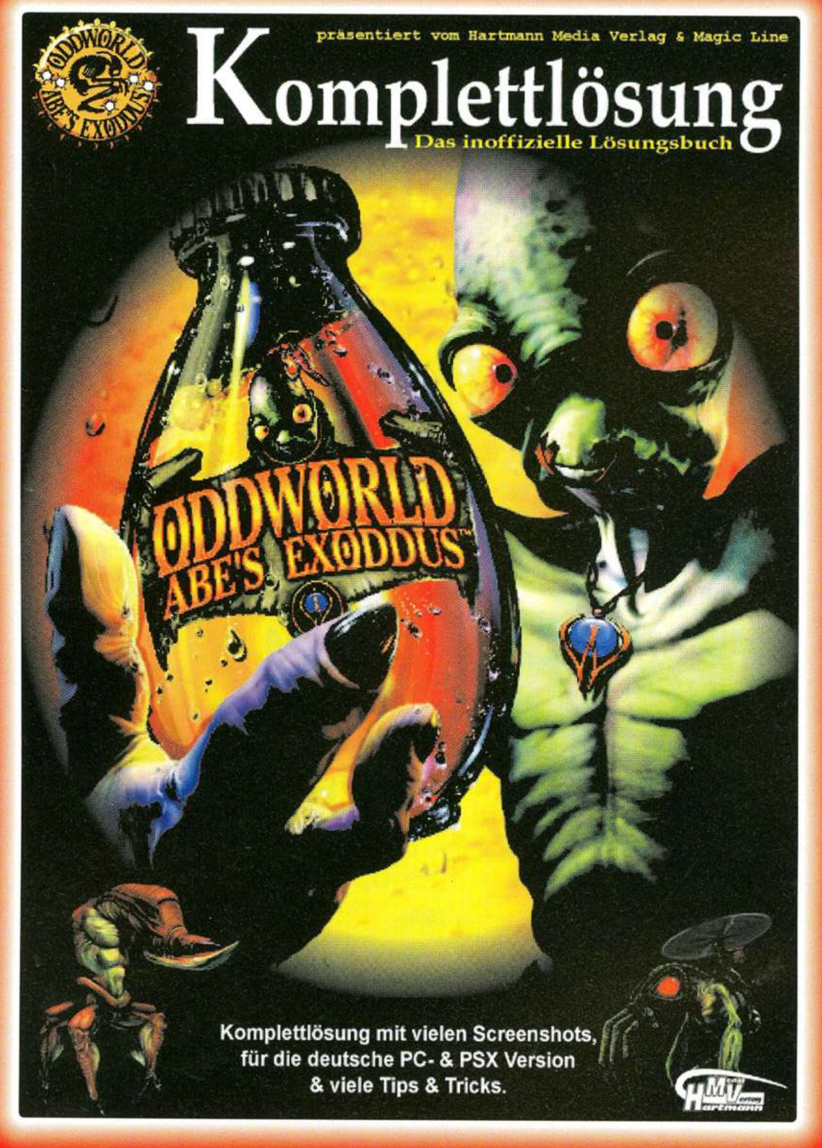

DIE AKTUELLSTEN CHEATS & SECRET-SPECIAL ZU ZELDA 64
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"maerz-E-des-Issue"
ISSUE 38 V3.03/99
4 394081 005808 03
Österreich: 48 ÖS
Schweiz: 5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: 8300 Lit
Spanien: 650 ptas
MuMu-Land: .23
5,80 DM
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SONY
3/99
NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION
SONIC ADVENTURE
BLITZSCHNELLER IGEL AUF ERFOLGSKURS
DRIVER
HOT ACTION FÜR PLAYSTATION
EHRGEIZ
SQUARE-PRÜGLER IM HÄRTETEST
PERFECT DARK & DONKEY KONG 64
SENSATIONELLE SPIELE IM RARE-SPECIAL
METAL GEAR SOLID
DAS VIDEOSPIEL-EREIGNIS IM DAUERTEST
2 RIESENPOSTER METAL GEAR SOLID & BOX CHAMPIONS
BOX CHAMPIONS
LEONARD DE LA HOYA
AUSGEZEICHNET ALS BESTES MULTIFORMATMAGAZIN

Na, schon alle Mudokons befreit, und alle Rätsel gelöst ?



Dieses Buch führt Euch Schritt für Schritt durch die Oddworld zu allen Mudokons & Rätseln.



Viele farbige Abbildungen und Karten helfen Euch, sich in der Oddworld zurecht zu finden.



Alle Kreaturen, Emotionen, Sprachen & Steuerungen erklärt. Viele Tips & Tricks. Für PC & PSX Version.



Story über Entwicklung und Entwickler der Oddworld.

ISBN: 3-933792-01-0

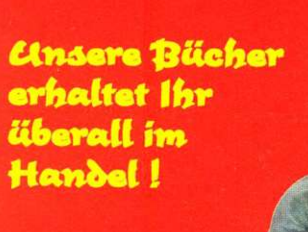


Du schaffst es nicht, alle Mudokons zu befreien, Du findest nicht alle geheimen Verstecke,
Du brichst Dir jedesmal den Hals, Du verlierst den Überblick in den 900 Szenarien,
Du bist mit Deinen Nerven am Ende ...
Bitte schön, in diesem Buch findest Du die Lösung und vieles mehr.



Unsere Bücher erhaltet Ihr überall im Handel !

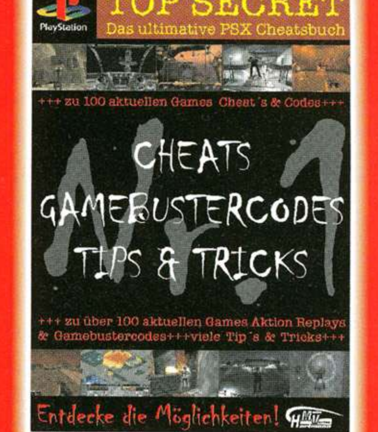




TOP SECRET Nr.1

Das ultimative PSX Cheatsbuch für alle die das Spielen lieben und auch mal ein bißchen mogeln möchten.

ISBN: 3-933792-00-2



+ Hartmann Media Verlag + Eldenaer Str. 38 + 10247 Berlin +
Tel.: 030 42010925 Fax: 03042010927 + eMail: HMVBerlin@aol.com

Softhaus Multimedia
Gebrüderstr. 13
37269 Eschwege
Tel: 05651 301415
Fax: 05651 301416



Game Express Vertriebs GmbH
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Tel: 040 89703480
Fax: 040 89703380



AHA Computerspiele
Postfach 40
3662 Seftigen
Tel: 033 3457001
Fax: 033 3457004

Kornfeld OEG
Oberlaaer Str. 16
1100 Wien
Tel: (01) 6897550
Fax: (01) 6897551

Liebe Leser,

schon in den letzten Ausgaben hatten wir die Möglichkeit, konkret auf das Thema „Dreamcast“ einzugehen. Erste Ratings wurden ausgesprochen und Vergleiche mit PlayStation und Nintendo 64 angestellt. Auch die aktuellen Releases aus Japan lassen aus der Hoffnung, daß Dreamcast die Maschine für das nächste Jahrtausend sein könnte, noch keine Gewißheit werden. In Japan, dem Mutterland der Videospiele, herrscht kaum Nachfrage nach Segas Baby, vielmehr hat man sich dank Zelda wieder auf Nintendo zurückbesonnen und dem ehemaligen Marktführer Rekordumsätze beschert. In den japanischen Hitlisten tauchten die zwei potentiellen Megaseller Virtua Fighter 3tb und Sonic Adventure schnell wieder unter, Gerüchte über Hitzeprobleme an der Konsole zeugen von den üblichen Kinderkrankheiten, und das Ausbleiben des Dreamcast-Booms in der hiesigen Freakszene zeigt, daß die Kaufargumente für das 128-Bit-Flaggschiff noch in den Entwicklungslabors gedeihen. Im Gegensatz zur PlayStation (Ridge Racer) und Nintendo 64 (Super Mario 64) hat Sega einen mittelmäßigen Fehlstart hingelegt. Man wartet nun gespannt auf Blue Stinger oder Sega Rally 2, die problemlos für einen schnellen Boom sorgen könnten.

Mit dem Jahreswechsel hat Sega hierzulande den General Manager ausgewechselt. Anstelle von Andreas von Gliszczynski will nun Thomas Zeitner für einen erfolgreichen Start ins nächste Videospieljahrtausend Sorge tragen. Seine erste Maßnahme bestand darin, den Markt, ähnlich wie Sony es unlängst tat, gegen Grauimporte abzuschotten. Das liest sich bestimmt sehr wichtig, wenn man die Vorbestellungen bei den großen Handelsketten sichern möchte, ob man die Nebeneffekte dieses Schrittes bedacht hat, wage ich anzuzweifeln. So altklug dies schon wieder tönen mag, die PlayStation hat bewiesen, daß ein Potential an Vorreitern nötig ist, um aus einem Geheimtip einen Megaseller zu machen. Als die PlayStation 1994 in Japan auf den Markt kam, wurde durch die Erstkäufer in Deutschland der Grundstein für den Hype gelegt. Das Kaufinteresse des ersten Anwenderkreises der PAL-Konsole, also der wichtigen Innovatoren, wird nicht mittels TV-Spots oder Werbekampagnen geweckt, sondern zumeist bei einem Kumpel im Wohnzimmer, der zuvor die tolle Maschine präsentierte, die er exklusiv aus Japan bekommen hat. Weder Nintendo noch Sony waren im Nachhinein böse darüber, daß man diese „Überzeuger“ hatte, die für kostenlose Werbung sorgten. Im ersten Jahr nach Veröffentlichung der PlayStation hat man aufgrund des hohen Preises nahezu ausschließlich von den Freaks gelebt. Aus eigener Erfahrung kann ich von Dutzenden Freunden und Bekannten aus dem Fun Generation-Umfeld berichten, die durch diesen harten Kern zu PlayStation-Käufern wurden. Zudem muß Sega sich im Klaren darüber sein, daß der Saturn zuletzt nur noch von den sogenannten SEGArianern unterstützt wurde, die als Hardcore-Freaks die Stange hielten und auf Reglementierungen extrem allergisch reagieren. Wenn Sega glaubt, auf diese Fans nicht mehr angewiesen zu sein, könnte die Quittung der sensiblen Szene bitterböse ausfallen. In den letzten Wochen konnte man sogar bei großen Videospielhändlern, die ausschließlich PAL-Software verkaufen, Dreamcast bewundern, der regelmäßig mit neuer Software gefüllt und von den Kunden interessiert bestaunt wurde. Möchte Sega dieses zarte Vertrauenspflänzchen wirklich ohne Not umpflügen und sogar die Videospielpresse mit der indirekten Aussage, daß man sie für inkompetent halte, die japanischen Spiele zu bewerten, gegen sich aufhetzen? Es wäre angebrachter, erst einmal zu beweisen, daß man in diesem Markt überhaupt noch eine Existenzberechtigung besitzt, bevor man zum Rundumschlag ausholt. Und bis dahin wäre ich an Segas Stelle lieber ein wenig netter zu den wenigen Menschen, die einem in diesem Markt noch freundlich gesonnen sind.

In dieser Ausgabe befindet sich endlich der heißersehnte Test der deutschen Version von Metal Gear Solid. Der Spitzentitel, den wir auf sechs Seiten analysiert haben, hatte noch einige handfeste Überraschungen in petto. Zudem stellen wir Euch die potentiellen Mega-Seller Gex 3, Driver und Shadowman vor, sagen Euch, was Squares Ehrgeiz für Qualitäten aufweist, und haben sämtliche Herzcontainer bzw. Skulltulas in Legend of Zelda für Euch gesammelt. Außerdem findet Ihr die aktuellen Tests für PlayStation, N64, Gameboy Color und Dreamcast sowie News, Cheats, Specials und alles andere, was das Zockerherz begehrt.

Viel Spaß mit der Fun Generation,

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES
MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION
AWARD'97

issue 38 · märz '99

kknd: krossfire 90-91

metal gear solid 76-81

infogrames special 16-19

SPIELETESTS 63-91




rollcage 88



sonic adventure 64-66



south park 70



retroforce 87

>>inhalt

goemon's great adventure 38



mario party 39

guardian's crusade 26

castlevania 36-37

ausschneiden und sammeln (teil 25 von 453)

-E-N-D-?

AUSGEZEICHNET ALS BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

SEGA DEUTSCHLAND will Dreamcast-Importe verbieten

Auch wenn bis zum Deutschland-Release der 64-Bit Konsole noch etwas Zeit verstreicht, plant Sega bereits jetzt für die europäische Zukunft der Next-Generation-Konsole. Neben einem Standort-Wechsel des Sega Headquarters von Hamburg nach Düsseldorf will man zum Launch auch die nötige Man-Power haben. Ein 13köpfiges Team soll für eine gelungene Markteinführung sorgen, aus dem katastrophalen Saturn-Start hat man angeblich gelernt. Weniger schön empfinden wir jedoch das neuerliche Bestreben der Noch-Hanseaten nach einem Importverbot, was ja derzeit von Sony CED und Konami konsequent durchgesetzt wird. Während Andreas von Gliszczynski gegenüber Importen eine recht lockere Einstellung besaß, sieht sein Nachfolger auf dem General Manager-Posten die Sache etwas anders. Thomas Zeitner will sämtliche Händler mit Nachdruck darauf hinweisen, daß der Handel mit nur für den asiatischen Raum lizenzierten Waren eine Ungesetzlichkeit darstellt, und warnt vor möglichen Konsequenzen. Zudem hat Sega offenbar auch Probleme mit den vergebenen Wertungen für ihr enttäuschendes Software-Line-Up zum Dreamcast-Start in Japan. Den Magazinen wird unter anderem unterstellt, daß man die Spiele nicht verstehen würde, da diese ausschließlich für den japanischen Markt konzipiert worden sind. Herr Zeitner will diese Problematik jedoch mit allen Magazinen ausführlichst besprechen.

Wir möchten uns an dieser Stelle auch gleich zu dem Thema äußern. Als erfahrenes Redaktionsteam trauen wir uns es durchaus zu, auch japanische Software kompetent zu bewerten. Wer selbst einmal das Vergnügen hatte, sich mit dem Superflop Godzilla Generations zu beschäftigen, weiß aus eigener Erfahrung, daß es durchaus möglich ist, zu einem solchen Produkt ein Statement abzugeben. Die Argumentation hinsichtlich der unterschiedlichen Marktgegebenheiten können und wollen wir ebenfalls so nicht stehen lassen. Die mehr als enttäuschenden Hard- und Softwareverkäufe sprechen eine deutlich Sprache: Auch ein Japaner erkennt sehr wohl, welche „Perlen" ihm untergejubelt werden sollen und läßt diese Low Budget-Produktionen ungeachtet im Regal stehen. Im Zeitraum vom 4. bis zum 10. Januar, also nach dem Release von Sonic Adventure, sackten die Abverkäufe gar hinter das in Japan erfolglose Nintendo 64 zurück. Sonys PlayStation zeigt sich von Segas Bemühungen unbeeindruckt und dominiert mit ca. 60 Prozent Marktanteil noch immer den asiatischen Raum. Der Game Boy profitiert vom Color-Boost und sichert sich 25% der Marktanteile. Das Nintendo 64 liegt derzeit bei 9%, Segas Dreamcast konnte sich gar schon fette 2,9 % vom Nippon-Kuchen abschneiden. Viva Atari! Euch Lesern wollen wir an dieser Stelle versprechen, daß wir uns von einem Importverbot keinesfalls abschrecken lassen werden. Auch zukünftig findet Ihr in der Fun Generation Tests zu Neuerscheinungen aus Fernost, egal wie gut oder schlecht diese Produkte letztendlich sein werden. Die Aussagen von Sega bezüglich der ach so unterschiedlichen Märkte werden wir auch mit Spannung verfolgen. Handelt es sich lediglich um heiße Luft oder wird man tatsächlich für den deutschen Spieler eine Vorauswahl treffen? We keep you updated!

Hardwareabverkäufe Japan im Zeitraum 4. bis 10. Januar

1. Game Boy Color: 96.581
2. PlayStation: 74.563
3. Nintendo 64: 40.364
4. Dreamcast: 28.830

WONDERSWAN - Start steht kurz bevor



Bandai legt in Japan derzeit gerade letzte Hand an die Fertigstellung des WonderSwan-Handhelds. Das Gerät wird am 4. März in Japan in den Handel kommen und über SCEI vertrieben. Der Preis liegt bei 4800 Yen, was umgerechnet 65 DM entspricht. Für den Release-Monat sind folgende Spiele angekündigt:

Gun Pey (Puzzle), Chocobos Mysterious Dungeon (RPG), Densha de GO! (Bahnfahr-Simulation), New Japan Pro Wrestling (Sports), Wonder Stadium (Sports), Puyo Puyo 2 (Puzzle), SD Gundam Emotional Jam (Robo-Action) und DigiMon (Tamagotchi-Clone). Außerdem plant Konami die Umsetzung von Beatmania.

Sega ist inzwischen vom Entwickler-Zug abgesprungen, man will sich ausschließlich auf den Dreamcast konzentrieren. Bandai will zum Start des WonderSwan 400.000 Geräte ausliefern, als Jahresziel will man gut vier Millionen WonderSwans an den Mann bringen. Eine Farb-Variante folgt angeblich im nächsten Jahr.



GETÖSE in der Höse

Nintendo zaubert mal wieder eine kleine Überraschung aus dem Hardware-Hut. Diesmal kündigt man ein Modul mit integrierter Rumble-Funktion für den Game Boy an. Das Rüttel-und-Schüttel Feature wird erstmals von Pokemon-Pinball (ein Flipperspiel rund um die beliebten Pocket-Monster) unterstützt, weitere Hersteller haben ebenfalls Spiele für das noch namenlose Zubehörteil angekündigt.

NEO GEO POCKET COLOR

Schon am 19. März will SNK in Japan das Neo Geo Pocket Color veröffentlichen. Im Vergleich zum Schwarz-Weiß-Original haben sich die Dimensionen leicht geändert, die Color-Variante braucht etwas mehr Platz in der Hosentasche. Eine Abwärtskompatibilität ist wie schon beim Game Boy gegeben, und auch die ersten Color-Titel werden noch auf dem normalen Neo Geo Pocket laufen. Außerdem will SNK zusammen mit dem Neo Geo Pocket Color auch eine Infraroteinheit veröffentlichen, die die Vernetzung von bis zu 64 Geräten ermöglichen soll. Zum Release des in Japan knapp 120 DM kostenden Handheld sind folgende Spiele angekündigt:



The King of Fighters - Round 2, Fatal Fury: First Contact, Last Blade, Samurai Spirits 2, Meron Zhan's Growing Diary 2, World Heroes, Metal Slug 2 (Yes!), Puyo Puyoon und Cool Boarders. Spiele wie KoF kann man zukünftig auch mit einem Adapter auf dem Dreamcast spielen.

KOPIERSCHUTZ & IMPORTVERBOT
und andere nette Ideen mit X

In Japan erprobt Sony derzeit erfolgreich eine gänzlich neue Art des Importstops. Wer sich so zum Beispiel kürzlich I.Q. Final gekauft hat, wird sich sehr wundern, daß dieses Spiel auch auf einer umgebauten PlayStation nicht funktioniert. Nur wer eine „unberührte" Japan-PSX besitzt, kann I.Q. Final spielen. Durch eine Abfrage von bestimmten Frequenzen auf der PlayStation-Platine kann softwareseitig festgestellt werden, ob sich ein Mod-Chip im Geräteinneren verbirgt. Selbiger Softwareschutz soll auch bei der Veröffentlichung der Japan- und US-Version von Final Fantasy VIII zum Einsatz kommen. Damit läuft die Import-Version des Rollenspiel-Hits nur auf der passenden PlayStation - schlechte Zeiten für deutsche Square-Fans. Allerdings hat uns eine renommierte Umbau-Firma auf Anfrage versichert, daß man schon in Kürze einen neuen Mod-Chip parat haben wird, der von der Software nicht erkannt wird. Sieht wohl ganz so aus, als müßte man seine PlayStation demnächst erneut umbauen lassen.

BOX CHAMPIONS 2

Laut Kirk Scott von EA Sports arbeitet man derzeit schon unter Hochdruck an einer Fortsetzung des Boxspektakels Box Champions. Das Sequel soll einem diesmal 50 Boxer zur Auswahl bereitstellen - zudem will man den harsch kritisierten Karriere-Modus überarbeiten. „Es gibt noch eine Menge Dinge, die wir aus Zeitgründen nicht in den ersten Teil integrieren konnten. Diesmal soll wirklich alles stimmen. Zugegeben, grafisch hätte man mehr aus dem Titel machen können." Bilder von Box Champions 2 gibt es im Moment noch nicht, aber das in dieser Fun Generation enthaltene Poster vom Prequel dürfte immerhin eine kleine Entschädigung sein.

RACING LAGOON

Die geheimnisvolle Synthese zwischen Rennspiel und RPG macht deutlich Fortschritte. So gab es von Square erstmals neue Screenshots, die auch Bilder jenseits der Rennstrecken zeigen. Die Ähnlichkeit zu Parasite Eve ist dabei frappierend. Somit kombiniert Racing Lagoon die atmosphärische Kulisse des Horror-Adventures mit Gran Turismo-ähnlichen Rennsequenzen. In welcher Form diese beiden „Hälften" dann jedoch ein Zusammenspiel entwickeln, wird erst der Fernost-Release im Laufe dieses Jahrs zeigen.



RESIDENT EVIL 64
Endlich bestätigt!



Nach zahlreichen Gerüchten und wilden Spekulationen hat Capcom nun endlich bestätigt, daß eine Episode des Horror-Adventures für den 64-Bitter erscheinen wird. In einem Gespräch mit einer japanischen Fachzeitschrift verriet Yoshiki Okamoto von Capcom, daß er gerade am Script der N64-Version schreiben würde. Okamoto, der ebenfalls der Präsident von Flagship (eine von Nintendo unterstützte Firma, die Spielszenarien entwirft) ist, hat aber noch keine Details über die Storyline verraten wollen. Sobald es erste Screenshots oder einen Releasetermin gibt, versorgen wir Euch mit einem Update.

JAMES BOND
kehrt zurück!

Nachdem die Videospiel-Adaption von Tomorrow never dies noch immer nicht fertiggestellt ist, geht es derzeit schon um die Vergabe der Lizenz für den nächsten Bond-Film. Einen Exklusiv-Deal wird es diesmal aber nicht geben, das Spiel erscheint mit großer Wahrscheinlichkeit sowohl für PlayStation als auch für das Nintendo 64. Über die Bedeutung der Lizenz ist man sich aber sehr wohl bewußt. So haben sowohl Sony als auch Nintendo schon versucht, eine Exklusiv-Lizenz an Land zu ziehen. So wie es im Moment aber aussieht, wird MGM Interactive einen Multi-Platform Titel entwickeln. Als Entwickler ist erneut Black Ops vorgesehen, die inzwischen zumindest auf der PlayStation schon ausreichend Erfahrung gesammelt haben dürften.



ACCLAIM
heißt rückwärts Mialcca

Neues aus dem Hause der Turok-Macher. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest 1999 soll Iguana den dritten Teil von Turok: Dinosaur Hunter fertiggestellt haben. Auf der E3 will man erstmals Bilder zeigen - wäre schön, wenn man sich wirklich an den Zeitplan halten würde. Außerdem ließ man erste Facts zum WWF Warzone-Nachfolger WWF Attitude verlauten. Unter anderem im Gespräch:

- 55 Kämpfer
- Neue Spiel-Modi: LumberJack, King of the Ring, Survivor Series und Royal Rumble
- Neue Arenen
- Originalmusik
- Verbesserte Create-a-Wrestler-Funktion
- Finishing Moves
- Kommentar von Jerry „The King" Lawler und Shane McMahon
- Verbesserter Trainigs-Modus
- Mehr Kameraperspektiven
- Mehr Waffen

Zudem hält sich das Gerücht, daß der übernächste Wrestling-Titel von Acclaim zum ersten Mal die harte Action der ECW (Extreme Championship Wrestling) auf den Bildschirm bringt. Die WWF-Lizenz verliert man in naher Zukunft an THQ.

Zudem ist ein Sequel zu South Park auch schon so gut wie sicher - kein Wunder, verkauft sich der mäßige 3D-Shooter in den USA ganz hervorragend.

DOUBLE SHOCK-PAD
von Sunflex verbessert

Nach der berechtigten Kritik an der Erstauflage des Sun! Double Shock-Pads hat Hersteller Sunflex tatsächlich eine überarbeitete Version auf den Markt gebracht. Und siehe da, die Tasten haben in der Tat einen besseren Druckpunkt und auch den rutschigen Analog-Sticks ist man Herr geworden. Dank einer neuartigen Gummierung hat der Spieler deutlich mehr Grip.

Ein ganz neues Pad aus dem Hause Sunflex erreichte diesen Monat auch unser Testlabor. Mit dem Sun! Power Wing kann man schon allein aufgrund des Designs Bonuspunkte sammeln. Das Boomerang-ähnliche Pad liegt sehr gut in der Hand und kommt auch mit Dual Shock-Effekten daher. Allerdings können das Digital-Pad und die Buttons nicht an die Qualität des Double Shock-Pads anknüpfen. Als Quasi-Entschädigung verfügt das in zwölf verschiedenen Farben erhältliche Pad dafür über Dauerfeuer und Slow-Motion.

Bezugsquelle: .... Gutsortierter Fachhandel
Preise:
Sun! Double Shock-Pad .... 39,95 DM
Sun! Power Wing: .... 44,95 DM

DIE GEWINNER

Die Gewinner der Zelda-Verlosung aus der Fun Generation 1/99
Der Hauptpreis (eine Zelda Limited-Edition) geht an: Bernd Raith aus München **Den 2. Preis (eine Zelda-Special-Edition) hat gewonnen:** Philipp Thiem aus Neuss **Je ein Kapuzensweater samt Zelda-Tasse bekommen:** Gerd Seidel aus Mainhausen, Frank Tiedemann aus Bochum und Sabine Gerstner aus Trier **Die Trostpreis-Gewinner bekommen ihre Pins umgehend zugesandt.** **Die Gewinner der Abe's Exoddus-Verlosung aus der Fun Generation 1/99:** **Den Hauptpreis (eine signierte Airbrush-PSX samt Abe's Exoddus und Abe-Statue) geht an:** Dieter Engelhardt aus Köln **Je ein Abe's Exoddus samt Lösungsbuch und Merchandising-Paket bekommen:** Jörg Dietel aus Berlin, Dietmar Bayerlein aus Plauen, Michael Riedel aus Singen, Hartmut Klein aus Fischbach **Je einen Oddworld-Paket (Pin, Lösungsbuch, Postkarten) gibt es für:** Rene Voigt aus München, Simon Brachtel aus Haar, Klaus Puchta aus Mainz, Herman Niedes aus Wetzlar, Nils Frenzen aus Duisburg, Kai Mainekker aus Neustadt, Judith Stramm aus Bottrup, Mario Edelmann aus Solingen, Daniel Langen aus Nürnberg und Richard Lasske aus Cottbus

DIE GEWINNER DER JUBILÄUMS-VERLOSUNG AUS DER FUN GENERATION 11/98: **Powerflash-Adapter von Dataflash:** Marcel Prenzel aus Schwanfeld, Matthias Koschut aus Bottrup, Vincent Eischen aus Bad Salzdetfurth, Friedrich Schlampp aus Landsberg am Lech **Gamebuster für PlayStation:** Andreas Berger Pfaffenhofen, Roman Binder aus CH-Henau **Gamebuster für Nintendo 64:** Sascha Stanar aus Wendlingen am Neckar, Reto Weiss aus Steinhausen **Equalizer für PlayStation:** Dirk Günnewig aus Hohentengen-Günzgen, Stephan Boehm, aus Frankfurt, Thomas Tempel Jr., aus Presseck, Michael Keil aus Peine, Manfred Spannbauer aus Rohrbach **Colin McRae Rally für PlayStation:** Sebastian Neidhardt aus Bielefeld, Timur Kahle aus Bremen **Micro Machines V3 für PlayStation:** Götz Krimmel aus Berlin, Gunther Glaser aus Bad Homburg **TOCA Touring Car Platinum für PlayStation:** Gerhardt Reuther aus Jena, Bernd Gill aus Aschaffenburg **Colin McRae Armbanduhr:** Jutta Wohlfahrt aus Tauberbischofsheim **Bruce-Willis Pappaufsteller:** Ulf Krasser aus Dreieich, Martin Bender aus Meppen **Apocalypse Emergency-Pack:** Mario Jung aus Dettelbach, Markus Roth aus Dresden **Acclaim Sports-Jacke:** Enriko Kantelberg aus Berlin, Andreas Kroll aus Bordersholm, Dominik Kreuzer aus CH-Tann, Michael Stypa aus Kemnath, Manfred Neugebauer aus Greding **Batman & Robin für PlayStation:** Raz Qadir aus Nürnberg, Jerome Slottki aus Jüchen, Piet Peschenz aus Oberlungwitz, Ulf Ebert aus Luckenwalde, Daniel Fleisinger aus Weißenhorn **WWF Warzone für PlayStation:** Andrea Montag aus Saarbrücken, Mike Gerasch aus Wuppertal, Jens Lehwald aus Alt Damerow, Dennis Hoppe aus Bad Münder, Thomas Wenz aus Mannheim **Forsaken für PlayStation:** Frank Teichgräber aus Ludwigshafen, Cord Thiermann aus Kirchdorf, Oliver Rohde aus Laatzen, Sascha Wojtasik aus Dortmund, Robert Dremmel aus Berlin **Turok: Dinosaur Hunter für Nintendo 64:** Gerald Stingl aus Herzogenaurach, Hannes Fischer aus Gaißach, Andreas Kombol aus Sendenhorst, Helgo Naber aus Nürnberg, Nicolai Student aus Bottrop **Je ein Nintendo 64 geht an:** Sven Gitzmann aus Halle, Mischa Brenner aus Stuttgart, Natascha Binder aus Chemnitz **F-Zero X für Nintendo 64:** Thorsten König aus Aachen **1080° Snowboarding für Nintendo 64:** Katja Weiß aus Regensburg **F-1World Grand Prix für Nintendo 64:** Hannes Speck aus Bayreuth **Space Station für PlayStation:** Jens Weigel aus Johanngeorgenstadt, Sven Heisgen aus Zwenkau, Andreas Klang aus Dortmund **Dominator-Joystick für PlayStation:** Andreas Pautsch aus Ahaus, Marcus Dietze aus Münster, Florian Schmar aus Nordhastedt **Rushdown für PlayStation & Rucksack:** Fabian Schneider aus Bochum, Markus Dressel aus Frankfurt, Jörg Kartemann aus Hösbach **V-Rally Platinum für PlayStation & Uhr:** Karsten Lang aus Chemnitz, Michael Friedel aus Kaiserslautern, Anna Schmack aus Bad Reichenhall **automobili Lamborghini für Nintendo 64:** Hans Mittwald aus Freising, Nadja Keller aus Bindlach, Marcus Rollmann aus Amberg **International Superstar Soccer 98 für Nintendo 64:** Mark Grenzer aus Freiburg, Helmut Donndörfer aus Mücke, Gustav Reimann aus Stuttgart **WCW vs nWo: World Tour für Nintendo 64:** Frank Spitzner aus Hamburg, Claudio Schrick aus Leverkusen, Moritz Frisch aus Wittenberg **Azure Dreams für PlayStation:** Dietmar Freund aus Berlin, Konrad Meissner aus Rehau, Michael Burkel aus Duisburg, Lars Weidner aus Gelsenkirchen, Jan Freisert aus Wiesbaden **Resident Evil-Pad für PlayStation:** Michaela Kühne aus Bamberg, Lars Leupold aus München, Hubert Kirchel aus Schweinfurt, Maria Schweigert aus Oelsnitz, Julian Gerber aus Niederwerrn **Tomb Raider-Lederjacke:** Mario Wohlfahrt aus Freising **Tomb Raider-T-Shirt & Uhr & Cap & Poster:** Rashar Adams aus Kirchheim, Björn Rietbrock aus Lengerich, Andreas Schmidt aus Lippetal/Nordwald, Jens Nießen aus Bocholt, Wolfgang Widmann aus Ulm, Kai-Uwe Knüttel aus Heßloch, Edward Lakemond aus Marne, Jörn Lorenzen aus Hamburg, Daniel Kamthofer aus Essen, Nils Kedeinis aus Hamburg **Lara Croft-Statue:** Alexander Meyer aus Wesel **Moto Racer 2 für PlayStation:** Jochen Bissing aus Frankfurt, Peter Münchberger aus Darmstadt, Carsten Vogler aus Essen, Nora Schirner aus Garmisch, Mark Ruppert aus Arzberg **NHL 99 für PlayStation:** Hannes Freilich aus Dortmund, Thorsten Vielsegg aus Heilbronn, Marvin Stockes aus Mühlhausen, Herbert Kluge aus Großostheim, Karmen Albrecht aus Strahlsund **Frankreich 98 für Nintendo 64:** Katrin Bogdan aus Lobenstein, Bernd Gunther aus Erfurt, Eduard Grommes aus Zwickau, Maren Lieblich aus Troisdorf, Kai Lenk aus Heidelberg **Abe-Postkarten-Set:** Thorsten Volkert aus Fürth, Julius Remscheid aus Selb, Ulrich Scherer aus Berlin, Lars Kießling aus Stuttgart, Brigitte Rambacher aus Lohnde **Abe's Oddysee und Abe's Exoddus samt Lösungsbuch:** Julian Trittmer aus Herten, Stephan Müller aus Rüdesheim, Rene Klein aus Leipzig, Frank Glaser aus Wuppertal, Toni Schweiger aus CH-Basel, Peter König aus Münchberg, Ralf Zender aus Schwäbisch, Wolfgang Eder aus Freimann, Udo Schmidt aus Kassel, Rhonda Falk aus Emden **N20 für PlayStation:** Gerd Thumer aus Regensburg, Marcus Wertmann aus Coburg, Jost Friedrich aus Mühldorf, Till Seger aus Rosenheim, Oliver Kante aus Weimar **Centipede für PlayStation:** Robert Greiner aus Bad Homburg, Klaus Goller aus Wetzlar, Gerda Funk aus Rheine, Eva Hannemann aus Schwäbisch-Hall, Emil Mayr aus Fulda **V3 Racing-Wheel für PlayStation/N64:** Ulf Schönberg aus Landau, Jürgen Wels aus Unna, Kerstin Stark aus Ingolstadt, Thorben Ott aus Schwerin, Stephan Nürnberger aus Frankfurt, Uwe Schindler aus Bonn **Ultra Racer PlayStation:** Ingo Böhme aus Erlangen, Ulrike Baumann aus Hamburg, Sebastian Hollerbach aus Jena, Paul Bentner aus Ruhpolding, Andreas Schmitt aus Gelsenkirchen, Rainer Lehmann aus Schwarzenbach **Ultra Racer Nintendo 64:** Tina Frisch aus Bad Homburg, Steffen Bäumler aus Erlangen, Linus Mayer aus Hamburg, Ute Greiner aus Wattenscheid, Tobias Petzold aus Hannover, Walter Voigt aus Weimar **Game Pad für PlayStation:** Dieter Müller aus Erfurt, Willi Strauß aus Kempten, Ralph Sauer aus Sommerhausen **Formel 1 '98 für PlayStation:** Sebastian Walther aus CH-Bern, Hans Werner aus Duisburg, Nils Friesl aus CH-Interlaken, Judith Raith aus Nürnberg, Rolf Steffke aus Bremen, Alexander Schmidt aus Berlin, Alexander Albert aus Unna, Ingrid Wohlleben aus Zwickau, Michael Preisinger aus Ansbach, Götz Lewandowski aus Roth **O.D.T. für PlayStation:** Britta Lemke aus Sonneberg, Eduard Alsen aus Dortmund, Daniel Reuther aus Würzburg, Ludwig Frank aus Lemgo, Ulf Packmann aus Regensburg, Albert Reitzenstein aus Essen, Julia Ort aus Gießen, Carsten Maierbüchler aus Dresden, Tobias Roman aus Heidelberg, Mark Volkers aus Düsseldorf **Sony PlayStation-Grundgerät Dual Shock & 2. Pad:** Thomas Schanze aus Rostock, Armin Fröhlich aus Recklinghausen, Armin Meringer aus Brunn **Tekken 3 für PlayStation:** Rainer Kellner aus Krefeld, Arthur Müller aus Oberkotzau, Walther Rauhhut aus Ulm, Thomas Burzow aus Karlsruhe, Lothar Rollmann aus Kaarst, Rudi Ultsch aus Wolfsburg, Daniel Gade aus Kulmbach, Christina Holzschuher aus Amberg, Gustav Reissig aus Wismar, Markus Angetter aus Ulm **Buck Bumble-Airbrush N64:** Wolfgang Basler aus Köln **Buck Bumble für Nintendo 64:** Mario Leucht aus Pinneberg, Thomas Thiel aus München, Michael Konrad aus Bad Homburg, Helmut Zilch aus CH-Thun, Julian Ostermann aus Düsseldorf **V2000 für PlayStation:** Daniela Rometsch aus Darmstadt, Hans Kaiser aus Berlin, Iris Freiberger aus Heilbronn, Norbert Löffler aus Amberg, Wilhelm Kreß aus Aue **Shadow Gunner für PlayStation:** Tobias Meringer aus Ratzeburg, Martin Schlegl aus Ulm, Thorsten Opel aus Bremen, Hannes Schwick aus Regensburg, Dirk Fleischmann aus Bielefeld **Gex 3D: Return of the Gecko für PlayStation:** Carl Zeitler aus Merseburg, Anne Müller aus Naila, Ron Seidel aus Kiel, Ulrich Bauer aus Lübeck, Fabian Seiler aus Neuss **One für PlayStation:** Benedikt Tobler aus Hamburg, Armin Neugebauer aus Rostock, Wilhelm Eigner aus Passau, Ludwig Peters aus Landshut, Jörg Seifert aus Dresden **Golden Goal 98 für PlayStation:** Kerstin Wels aus Bonn, Alexander Müller aus Neumünster, Daniel Eck aus Greding, Ingo Norman aus Leipzig, Alexander Reiß aus Dortmund **Dj-Bag von Take 2:** Stefan Greim aus Jena, Rüdiger Schäfer aus CH-Basel

SHORTS

+++ Große Pläne: Square will bereits im Vorverkauf 1,5 Millionen Final Fantasy VIII an den Handel absetzen +++ Ken Griffey Jr. Baseball 2 wird dank Expansion Pak demnächst in Hi Res den Schläger schwingen +++ Eidos arbeitet zusammen mit Kronos Digital Entertainment an dem Spiel Fear Factory +++ Das DexDrive für das Nintendo 64 ist laut Interact so gut wie fertig. Wir liefern Euch in der nächsten Ausgabe mehr Infos über das Gerät. Mit dem DexDrive lassen sich in Verbindung mit einem PC Spielstände austauschen oder aus dem Internet downloaden +++ Angeblich soll Grandia 2 für den Dreamcast einen Zwei-Spieler-Modus besitzen, der ein Simultan-Adventure ermöglicht +++ Sega veröffentlicht definitiv ein Link-Kabel für den Dreamcast +++ Nippon-Nachschub für den Game Boy Color: In Japan sind mit Wario Land 2 und Shadowgate Classic zwei neue Spiele von Nintendo veröffentlicht worden +++ Seaman aus dem Hause Vivarium wird als erstes Spiel das angekündigte Dreamcast-Mikrophon unterstützen +++ Das in unseren Software News als Unjammer Rami angekündigte PaRappa-Sequel wird in den USA unter dem noch genialeren Namen Um Jammer Lammy veröffentlicht werden +++ Mal wieder Rare: Die englischen Programmier-Gurus arbeiten noch immer an einem supergeheimen Geheimspiel. Mehr Infos haben wir hoffentlich in Kürze +++ Mindscape plant die Veröffentlichung von Chessmaster Millenium und Panzer General Assault für die PlayStation +++ Das in den letzten Software-News vorgestellte Powerstone wird zum Starting-Line-Up des Dreamcast in den Vereinigten Staaten gehören +++ Terminprobleme: Auch Racing Simulation 2 für den Dreamcast kommt später. Der Japan-Release wurde vom 18. Februar auf den 11. März verschoben +++ Koei entwickelt an vier Spielen für den Dreamcast. Unter anderem in der Pipeline: Neufassungen von Nobunagas Ambition und Romance of the three Kingdoms. Als erster Titel erscheint im Sommer Seven Mysterious Mansion +++ Vigilante 8 geht in die nächste Runde: Unter dem Titel Vigilante 8: Second Offense entwickelt Luxoflux gerade ein Sequel zur harten Rennspiel-Action +++ Die europäische Version von Sonic Adventure soll nochmals überarbeitet werden. Kleinere Bugs werden entfernt, zudem soll die Grafik verbessert werden +++ Sammy Sosa, MVP der National League 1998, wurde von Electronic Arts für die Vermarktung von Triple Play 2000 auf PlayStation und Nintendo 64 verpflichtet +++ Neue GBC-Titel von Midway: Defender, Joust, Moon Patrol, Spy Hunter und 720 (ein Skateboard-Spiel) erscheinen für das farbige Handheld +++ Kamco arbeitet an einer Fortsetzung von Top Gear Overdrive, die unter dem Titel Top Gear X erscheinen soll +++

METAL GEAR SOLID: Premium Pack & Lösungsbuch

Auch wenn man sich über die Qualitäten der Lokalisierung streiten mag, eine andere Entscheidung von Konami verdient Lob. So kommt zum PAL-Release am 26. Februar auch in Deutschland ein Premium-Package in den Handel. Der Inhalt ist dem Japan-Vorbild dabei sehr ähnlich: Neben den zwei Spiel-CDs und einem schicken T-Shirt findet der stolze Besitzer zudem eine MGS-Hundemarke, ein Postkarten-Set und den Original-Soundtrack. Diesen wird man aber auch einzeln beziehen können.

Konami veröffentlicht rechtzeitig zum Release ihres Agenten-Hits Metal Gear Solid zudem ein passendes Lösungsbuch. Auf 148 Seiten beantwortet man ausnahmslos jede Frage. 70 Karten zeigen sämtliche Spielabschnitte, dazu gibt's jeweils noch die passenden Screenshots. Die Lage aller Waffen, Fallen und Überwachungskameras wird ebenfalls verraten, gleiches gilt für wirksame Taktiken für die Auseinandersetzungen mit sämtlichen Feinden und Gegnern.

Bezugsquelle: .... Gutsortierter Fachhandel
Lösungsbuch: .... ca. 25 DM
Premium Package .... ca. 169 DM
Soundtrack .... ca. 29 DM

NEUES MERCHANDISE für Crash- & Tekken-Fans



Bei GZ Games gibt es derzeit ein reichhaltiges Sortiment an Actionfiguren für den Videospiel-Fan. Wer sich sein Zimmer mit den Prügel-Göttern aus Namcos Tekken 3 verschönern will, darf zwischen Jin Kazama, Nina Williams, Paul Phoenix und Ling Xiaoyu wählen. Aber keine Sorge, nach und nach werden auch die restlichen Kämpfer des PlayStation-Hits in den Handel kommen. Ebenfalls für 39,90 pro Figur kann man auch Crash Bandicoot und dessen Freundin Coco erwerben, von Tomb Raider und Turok 2 hat GZ Games ebenfalls Merchandise-Produkte im Programm. Im März gibt es darüber hinaus auch Figuren zu Konamis Metal Gear Solid, Film-Fans dürfen sich die Movie Maniacs (Freddy, Jason und Co.) ins Haus holen.

Bezugsquelle: .... GZ Games
Tel.: 09721/ 216 23
Fax.: 09721/ 169 82
Preise: .... je 39,90 DM





NASCAR RACE PRO

Thrustmaster hat sich bisher lediglich auf dem PC-Sektor engagiert, erst jetzt steigt man auch in den Konsolenmarkt ein. Das mit Nascar-Lizenz ausgestattete Lenkrad (ob man uns ernsthaft den Eindruck vermitteln will, daß dieses Gerät im harten Nascar-Alltag geprüft worden ist?) erschlägt einen erstmals hinsichtlich seiner gewaltigen Dimensionen. Zum zweiten Mal erschlägt es einen in dem Moment, in dem es vom Tisch rutscht. Die an der Unterseite befestigten Gumminoppen sorgen nämlich leider nicht gerade für ausreichend Halt auf einem Tisch. Plaziert man das Lenkrad hingegen auf dem Schoß, so macht es in dieser Hinsicht keinerlei Probleme. Auch von der Steuerpräzision her verdient das Produkt ein Lob. Selbst feinfühlige Lenkmanöver werden schnell und präzise umgesetzt. Leider schmälern im Gegenzug die winzig ausgefallenen Fußpedale den Gesamteindruck. Selbst mit Schuhgröße 34 dürfte man Probleme haben, zwischen Gas und Bremse zu differenzieren.

Bezugsquelle: .gutsortierter Fachhandel
Nascar Race Pro .... 179,95 DM

JORDAN GP

Das Jordan GP Lenkrad 2 von Dynatex kommt ähnlich groß daher wie die Konkurrenz aus dem Hause Thrustmaster. Auch sonst scheint es einige Eigenheiten des Nascar-Lenkrads zu besitzen. So eignet es sich ebenfalls nur zur Benutzung auf dem Schoß, da die Saugnäpfe leider nicht das halten, was sie versprechen. Dafür gibt es eine dezente Dual Shock-Funktion und bessere Pedale, die aber dennoch nicht unbedingt das Maß aller Dinge sind. Sowohl Verarbeitung als auch die Steuerungspräzision sind aber zufriedenstellend.

Bezugsquelle: .gutsortierter Fachhandel
Jordan GP V2 .... 149,95 DM

DUAL FORCE

Den Höhepunkt für Rennsportler haben wir uns für den Schluß aufgehoben. Erstaunlich erscheinen die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten: Je nach Vorliebe kann man einen neGcon-Modus aktivieren (leider ohne Dual Shock-Effekte) oder im ganz normalen Analog-Modus über die Kurse heizen. Der Verarbeitung sowie der Präzision gebührt ein dickes Lob, Fahrfehler hat sich der Spieler selbst zuzuschreiben. Auch die Pedale hinterließen einen sehr guten Eindruck und deklassieren die Konkurrenz. Lediglich die schlecht haftenden Saugfüße sollte man das nächste Mal etwas überarbeiten. Dennoch, das Dual Force-Lenkrad erreicht eindeutig das beste Ergebnis des Trios.

Bezugsquelle: .gutsortierter Fachhandel
Dual Force .... 199,95 DM

Online-Shopping 24h: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei*

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard, VISA, American Express

SONY Playstation


Metal Gear Solid

rundgerät D.S. Pad	239,00
ber Shock Controller	59,95


Fanatec Lenkrad Rally & Speedster

natec Lenkrad Rally	149,00
natec Lenkr. Speedst.	199,00
emory Cards ab	19,95
emote Station	79,95
GB Kabel incl. HiFi	29,95
orpion Light Gun	79,95
sche PSX	49,95
sche für CDs	29,95
ploder Cheat Modul	89,95
Bugs Life	99,95


Akuji the Heartless

kuji the Heartless	99,95
lien vs. Predator	139,95
aze & Blade	89,95
reath of Fire 3 S.E.	99,95
ust a Move 4	79,95
evil Dice	99,95
ragon Valor	139,95
lobal Domination	99,95
ranstream Saga	99,95
ega Man Legends	99,95
etal Gear Solid	99,95
etal Gear Solid S.E.	199,00
acing Sim 2	99,95
ollcage	99,95
ilent Hill	139,95
oul Blade Platinum	49,95
oul Reaver	129,95
tar Axiom	139,95
ales of Phantasia	139,95
ai Fu	129,95
iger Woods	99,95
arzone 2100	99,95
ild Arms	99,95
-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



NEO GEO Pocket

rundgerät	145,00
piele ab	89,95

itel und Zubehör erfragen e bitte telefonisch

Nintendo 64



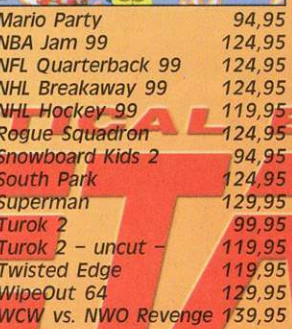

Jet Force Gemini

Grundgerät Mario Pak	239,00
Expansion Pak	69,95
Joypad original	59,95
Memory Cards ab	29,95
JoltPak incl. Memory C.	39,95
1080° Snowboarding	94,95
All Star Tennis	119,95


Castlevania 64

Castlevania 64	129,95
Extreme G2	119,95
Fifa Soccer 99	129,95
F-Zero X	94,95
Jet Force Gemini	124,95
Joust X	124,95


Mario Party



Mario Party	94,95
NBA Jam 99	124,95
NFL Quarterback 99	124,95
NHL Breakaway 99	124,95
NHL Hockey 99	119,95
Rogue Squadron	124,95
Snowboard Kids 2	94,95
South Park	124,95
Superman	129,95
Turok 2	99,95
Turok 2 – uncut –	119,95
Twisted Edge	119,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda – Ocarina o.Time	119,95
Zelda – Special Edition	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Game Boy Color

Grundgerät	145,00
LightMax 2	39,95
A Bug´s Life	64,95
Ganme & Watch 2	49,95
Harvest Moon	64,95
Quest for Camelot	64,95
Schlümpfe	64,95
Shadowgate Classic	64,95
Turok II	59,95
Wario Land II	64,95
Zelda DX	64,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast

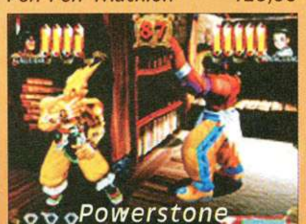



Sega Rally 2

Grundgerät jp	Tagespreis
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	169,95
Arcade Lenkrad	179,95
RGB Kabel	69,95
Rumble Pak	79,95
S-VHS Kabel	79,95
VGA Box	149,95


Blue Stinger

Blue Stinger	169,95
Climax Landers	169,95
Evolution	169,95
Geist Force	169,95
King of Fighters 98	169,95
Monaco GP 2	169,95
Pen Pen Triathlon	129,95


Powerstone

Powerstone	169,95
Sega Rally 2	169,95
Seventh Cross	149,95
Sonic Adventure	149,95
Tetris 4D	129,95
Virtua Fighter 3tb	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Spieleberater

Zelda – Ocarina of Time	24,8
Metal Gear Solid	29,95

Weitere Spieleberater erfragen Sie bitte telefo

DVD

Fordern Sie unsere separat DVD Preisliste kostenlos an!

Merchandise

Metal Gear Solid Figuren a.A.	
Poster Final Fantasy je	10,00
Resident Evil Figuren je	39,00

Original Zelda-Fan-Artikel	
Kapuzensweater	69,95
T-Shirt weiß/schwarz	29,95
Baseballcap blau	39,95
Kaffeebecher weiß	19,95
Armbanduhr Metall	69,95
Armbanduhr Kunstoff	49,95
Rucksack	79,95
Pin	2,95



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N RUN®

Designed by WATCH Promotion

0221-1607111

* Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Beetle Adventure Racing

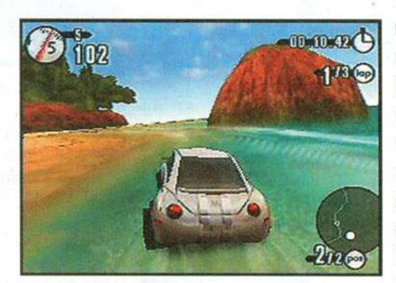
Rennspiel

Electronic Arts

Rechtzeitig zur Präsentation des wohl 300 PS starken New Beetle RSi tüftelt der texanische Simulations-Spezialist Paradigm Entertainment (Pilotwings, F1 World Grand Prix) an einem passenden Rennspiel. Ursprünglich war Beetle Adventure Racing als Erstauftritt der Need for Speed-Serie auf dem Nintendo 64 gedacht - der sagenhafte Erfolg des mobilen Kultkäfers ließ die Verantwortlichen jedoch umdenken. Dank Volkswagen-Lizenz brettert man mit authentischen Kugel-Autos über sechs wirklich riesige Strecken - teilweise dauert eine Runde gute vier Minuten. Thematisch unterscheiden sich die Kurse dabei ganz gewaltig, langweilige Einöde sucht man glücklicherweise vergebens. Im Coventry Cave geht es quer durch England, vorbei an alten Mühlen, gigantischen Wasserfällen und sogar an der Kultstätte Stonehenge. Mount Mayhem stellt den traditionellen Schneekurs dar: Mit griffigen Winterreifen erklimmt man im Eiltempo einen nebligen Berg und durchschlittert rutschige Eishöhlen. Abgefahren präsentieren sich die Wicked Woods: Nach einem düsteren Waldstück findet man sich in einem spukigen Landhaus wieder, das angeblich von einem Drachen bewohnt wird. Die restlichen drei Kurse sind ebenfalls nicht ohne - die Inferno Isle erklärt sich wohl ganz von selbst, Pyramiden-Liebhaber rasen über den heißen Wüstenboden der Sunset Sands, und Blast Corps-Fans haben bei der zerstörerischen Ausfahrt durch die Metro Madness ihren Spaß. Die Streckenführung ist dabei erstaunlich frei, nur selten zwingt Euch das Streckenlayout durch enge Gassen ohne Manövrierfähigkeit. Der Höhepunkt zum Schluß: Anstatt sich mit einem erstklassigen Rennspiel zufriedenzugeben, haben die findigen Entwickler noch einen spaßigen Battle-Mode mit auf's Modul gepackt. Mit Minen, Raketen und andere Feinheiten bestückt, kann man sich in speziellen Multi-Player-Arenen heiße Duelle liefern. Einen Test von Beetle Adventure Racing findet Ihr wahrscheinlich schon in der nächsten Fun Generation.









BRD-Release: .... **Ja**

Carmageddon 64

Rennspiel

Interplay



Die englische PC-Version des Rennspektakels wurde kurzerhand indiziert, in Deutschland durften sadistisch veranlagte Bleifüße lediglich Roboterwesen überfahren - für den deutschen Spieler spätestens seit Turok keine große Überraschung. Die Nintendo-Version basiert jedoch thematisch auf dem zweiten Teil, Carmageddon 2: Carpocalypse. Auf dem Papier hören sich die Features des knallharten Racers schon sehr gut an: Expansion Pak-Support, 35 Strecken, zehn verschiedene Charaktere, zehn grafisch unterschiedliche Thematiken und die Möglichkeit, im Split-Screen-Modus durch die Endzeit-Gegend zu rasen, sprechen für sich. Außerdem verspricht der englische Entwickler SCI einige Modul-exklusive Fahrzeuge. Den Spaßfaktor Nummer 1, das Umfahren wild schreiender und hektisch gestikulierender Menschlein, wird man in Deutschland jedoch nur in abgeschwächter Form erleben dürfen - schließlich und auch verständlicherweise will man der BPjS nicht unnötig neue Arbeit verschaffen. Ein Test des actiongeladenen Spiels können wir Euch schon in Kürze präsentieren, dabei werden wir auch umfassend auf die Unterschiede der jeweiligen Versionen eingehen. Reagiert Euch aber bis dahin bitte nicht im öffentlichen Straßenverkehr ab.

BRD-Release: .... Ja

Rainbow Six

Action

Saffire





Ursprünglich für die PlayStation angekündigt, erschien das Spiel zum Bestseller des Buchautors von Tom Clancy letztendlich erst einmal für den PC - inzwischen arbeitet Saffire zusammen mit Red Storm Entertainment an einer Umsetzung für das Nintendo 64. Hohen Wert legt man auf ein möglichst nahe Konvertierung des PC-Originals. Robert Leingang, der Verfasser der N64-Designunterlagen, dazu: „Die Grundlagen werden erhalten bleiben, die hauptsächlichen Veränderungen betreffen die Steuerung und den Multi-Player-Modus. Gerade der Controller ist dem PC überlegen, an dieser Stelle wollen wir auch ansetzen, um Verbesserungen zu implementieren". Offen bleiben derzeit noch einige Fragen zum Spielinhalt. Haucht man in der PC-Version sein Leben aus, so übernahm man umgehend die Kontrolle eines anderen Charakters. „Vielleicht nehmen wir noch die ein oder andere Veränderung vor. Der Missionsumfang ist noch nicht endgültig festgelegt, und auch die Aufteilung der Teams werden wir nochmals überdenken", so Leingang. Besonders gespannt sind wir auf die Umsetzung der superdetaillierten PC-Grafik - hier werden sich die Entwickler ganz besonders ins Zeug legen müssen. Da das Spiel aber erst im November erscheinen soll, hat man bis dahin ja zum Glück noch etwas Zeit.

BRD-Release: .... Ja

Unjammer Rami

Sound & Fun

SCE





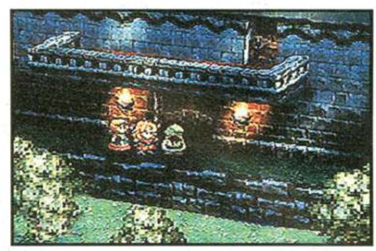
Bei Unjammer Rami handelt es sich um ein waschechtes Sequel zu PaRappa the Rapper, dem Hip Hop-Welpen, der weltweit für arge Wertungsdifferenzen sorgte. Die einen werden's mögen - der Rest mit Sicherheit wieder hassen, da kann man von Glück reden, daß Geschmäcker bekanntlich verschieden sind. Um den Erfolg des Nachfolgers sicherzustellen, greift Sony wieder auf die erfolgreiche Zusammenarbeit mit Rodney Greenblat zurück. Dieser entwarf die papierdünnen Charaktere des Rap-Erstlings und wird auch diesmal für den Design-Part verantwortlich sein. Hauptfigur der Fortsetzung ist diesmal die Möchtegern-Rockgröße Rami, die jedoch einen anderen Stil als der Knuddel-Welpe bevorzugt. Rock'n Roll ist angesagt! Am Solo-Modus hat sich nicht viel geändert, auch diesmal muß man erst wieder durch die harte Schule eines Musiklehrers gehen. Und auf wenn treffen wir da - surprise,surprise. Chop Chop Master Onion ist auch wieder mit von der Partie und gibt gute Ratschläge für die Karriere auf den Brettern, die die Welt bedeuten. Von Sunny Funny und PaRappa haben wir jedoch noch nichts entdecken können. Einen konkreten Releasetermin für das anspruchsvolle Tastendrücken gibt es derzeit leider noch nicht - wir versorgen Euch aber rechtzeitig mit allen notwendigen News.

BRD-Release: .... Ja

Dragon Quest VII

Rollenspiel

Enix





Auf der letzten Tokyo Game Show gab es bis auf ein recht aussageloses Video nicht viel von der Rollenspiel-Hoffnung zu sehen, inzwischen sind aber immerhin ein paar neue Screenshots aufgetaucht. Von technisch veralteten Sprites hat Enix sich endgültig getrennt - kommende Abenteuer bewältigt Eure Heldengruppe in schicken Polygon-Rüstungen. Die Perspektive bleibt dabei variabel, ähnlich wie schon bei Squares Xenogears rotiert das Spielfeld je nach Kampfgeschehen oder Handlungsverlauf in den korrekten Betrachtungswinkel. Erste Infos zu den wichtigsten Darstellern hat man auch schon rausgerückt. Der Held des Spiels trägt traditionsgemäß keinen Namen und wird somit von Euch benannt. Der in einem kleinem Fischerdorf aufgewachsene Retter fällt besonders aufgrund seiner seltsamen Wegbegleitung auf. Egal, wohin er sich auch begibt, es folgt ihm immer ein kleines gelbes, drachenartiges Wesen. Marybelle ist die Tochter des örtlichen Fischhändlers und hat die Angewohnheit, sich in wirklich jede Angelegenheit in irgendeiner Form einzumischen. Keefer Gran, der Prinz von Granestado, ist ein sehr guter Freund des Helden und behandelt diesen wie seinen Bruder. Gerüchten zufolge soll der siebte Teil der Dragon Quest-Serie diesmal auch in englischer Sprache erscheinen, angeblich im Vertrieb von Sony Computer Entertainment America.

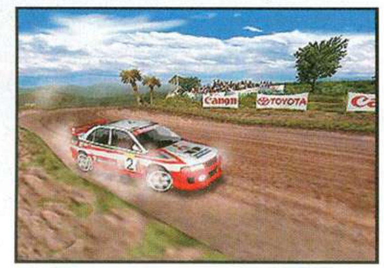
BRD-Release: .... Hoffentlich

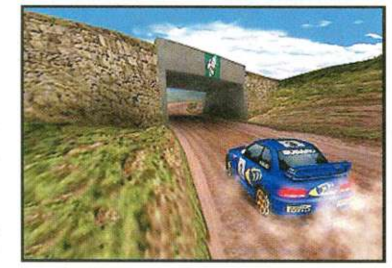
Rally Racing

Rennspiel

Gremlin







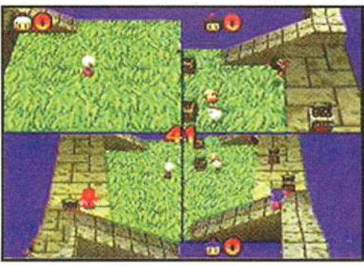
Der schwedische Entwickler Digital Illusion will auf der Erfolgswelle mitreiten und arbeitet deshalb im Moment an einem Rallye-Spiel für PlayStation und Nintendo 64. Ganz im Stile eines Colin McRae brettert man über alle obligatorischen Kurse. Staubige Wüstentracks oder schlammige Waldwege - alles schon mal dagewesen. Konkurrenzlose Features ließen sich noch nicht in Erfahrung bringen, allerdings sprechen die Motorhead-Macher derzeit von „Unmengen an Autos" und „zahlreichen Spiel-Modi". Die Qualität von Rally Racing steht und fällt mit der Steuerung, weshalb man derzeit unter Hochdruck an einer realitätsnahen Umsetzung des Fahrgefühls werkelt. Ob und wie gut dies den Entwicklern gelingt, läßt sich im Moment leider nur vermuten, erscheinen soll das Spiel nämlich erst in mehreren Monaten. Wir versorgen Euch aber rechtzeitig mit allen interessanten News.

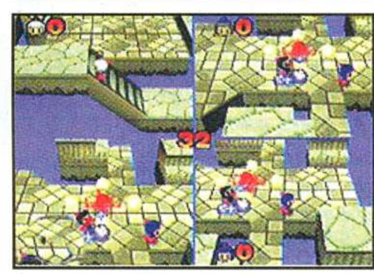
BRD-Release: .... Ja

Bomberman 2

Bomb'n Run

Hudson





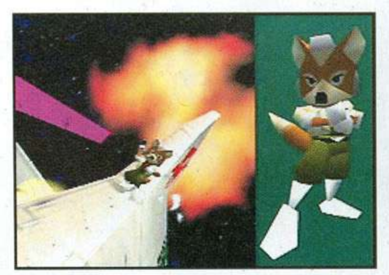
Der nunmehr dritte Aufritt von Bomberman auf dem Nintendo 64 verspricht endlich auch wieder die grandiose Mehr-Spieler-Action, die wir seit der letzten Fassung für das Super Nintendo so schmerzlich vermissen. Nach der langen kreativen Pause besinnt sich Hudson wieder auf die Wurzeln des fiesen Bombenlegers, und spendiert N64-Freunden ein runderneuertes Sequel. Den recht nüchternen Story-Modus gibt es zwar auch wieder, diesmal darf man aber zusammen mit einem menschlichen Partner an den Start gehen. Ein Split-Screen-Modus verhindert dabei Gauntlet-ähnliche Fallen und gönnt jedem Teilnehmer die nötige Bewegungsfreiheit. Selbst zu viert kann man den Bildschirm unsicher machen - ebenfalls wieder per Split-Screen-Option. Die anderen Modi hat man feingetunt. So verfügen zukünftig auch Bombermans Gegner über eine Energieanzeige, außerdem will man mit unterschiedlichen Endsequenzen den Replay-Faktor nach oben korrigieren. Den destruktiven Touch von Bomberman-Spielen will man zudem nochmals erhöhen, indem mit neuen Extras wie etwa Feuer-, Wasser- und Erdbomben um sich geworfen wird.

BRD-Release: .... 3. Quartal

Smash Brothers

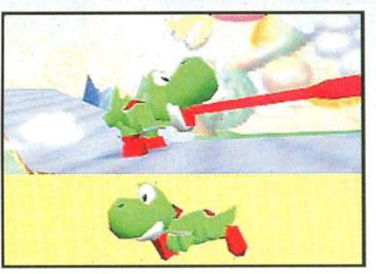
Beat'em Up

Nintendo













Über die Smash Brothers haben wir zwar schon einmal berichtet, inzwischen liegen uns aber einige neue Infos vor, die wir Euch selbstverständlich nicht vorenthalten wollen. Besonders die Spielregeln scheinen sich wohltuend vom Rest der Prügel-Garde abzuheben. Ähnlich wie bei Fighters Destiny geht es nicht primär um eine Energieleiste, sondern stattdessen um das Zubodenschlagen der Gegner. Hat man sein prominentes Gegenüber auf's Kreuz gelegt, bekommt man dafür einen Punkt. In der Endabrechnung ist der Kämpfer mit den meisten Punkten der Sieger der Auseinandersetzung. Sollte man es gar schaffen, eine Spielfigur aus dem Bildschirm zu dreschen, so muß sich diese innerhalb eines Zeitlimits zurück in den sichtbaren Bildausschnitt bewegen - wer's nicht schafft, erlebt einen klassischen Ring-Out. Natürlich verlieren die Nintendo-Helden nicht bei jeder Berührung den Boden unter den Füßen. Leichtere Körperkontakte werden durch eine Prozentzahl angezeigt - je höher der Wert, desto größer die Chance, daß die nächste Attacke schlimmere Folgen nach sich zieht. Die Spiel-Modi stehen auch schon fest. Der Ein-Spieler-Modus zeigt sich von einer Beat'em Up-typischen Seite - gebt nach und nach sämtlichen Herausforderern auf die Mütze und besiegt zum Abschluß einen noch geheimen Endgegner. Der Versus-Mode verspricht deutlich mehr Spannung. Bis zu vier Protagonisten können sich gleichzeitig die Nase einschlagen. Um dabei die Übersicht zu bewahren, wird automatisch eine etwas weiter entfernte Darstellung gewählt. Die Crew wurde ebenfalls bestätigt, sogar einige Special-Moves haben die Entwickler der HAL Laboratories verraten. Weltraum-Pilot Fox McCloud attackiert standesgemäß mit einem Laserblaster, Spitzohr Link verteidigt sich mit Schild und Schwert, Pikachu verfügt über einen Elektroschock im Blanka-Stil, und der putzige Yoshi setzt seine klebrige Zunge gekonnt ein. Durch zufällig auftauchende Items in den Kampfarenen wird das Spielgeschehen nochmals aufgelockert. Die Feuerblume kennen Mario-Zocker noch aus ihren Videospiel-Anfängen, Bomben und andere Gimmicks sind hingegen neu. Ein Preview dieses vielversprechenden Titels können wir hoffentlich mit der nächsten Ausgabe liefern. Dann wird sich auch zeigen, wie es um das Gameplay des Spiels der Kirby-Erfinder steht.

BRD-Release: .... Ja

Redline Racer

Rennspiel

Imagineer





Mit der Umsetzung des PC-Titels Incoming hat sich Imagineer bei seinem Dreamcast-Debüt nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Den Test des Spiels findet ihr auf Seite 68 dieser Fun Generation, an dieser Stelle gibt es sogar schon Infos zum nächsten Projekt für Segas Next-Generation-Konsole. Die Theorie, daß sich PC-Spiele relativ simpel auf den 128-Bitter konvertieren lassen, scheint sich zu bestätigen. Redline Racer erschien ebenfalls zuerst auf PC, bevor es für den Dreamcast angekündigt wurde. Die Spiel-Modi des Originals wird man ausnahmslos übernehmen. Neben dem Single-Race, daß wohl keiner weiteren Erklärung bedarf, gibt es noch ein Turnier, das einen alle Strecken am Stück durchfahren läßt. Mit Spannung ist der angekündigte Zwei-Spieler-Modus zu erwarten. Eine Split-Screen-Teilung ist schon beschlossene Sache - wesentlich besser wäre jedoch ein Online-Feature für Duelle über das Sega-Netzwerk. Redline Racer wird noch im Frühjahr erscheinen - wir liefern Euch selbstverständlich einen Import-Test des Hochgeschwindigkeits-Spektakels.

BRD-Release: .... Unbekannt

Chocobo Racing

Rennspiel

Square



Das in Japan für den 18. März angekündigte Rennspiel aus dem Hause Square nähert sich langsam aber sicher seiner Fertigstellung. Das Fahrerfeld wurde übrigens vom japanischen Software-Giganten bestätigt. So fährt Goblin mit dem Gotroco H4, einem Minenfahrzeug, Chocobo düst auf den Jetblades CR um Bestzeiten, Mowgli bewegt sich in einem Autoscooter-ähnlichen Gefährt, Golem thront am Cockpit eines Traktors mit V8-Motor, der böse Dev Chocobo verläßt sich auf sein Trike, Behemoth rumpelt gar in einem Panzer über die Kurse, Black Magic Taoist sitzt auf einer Zauberwolke und White Magic gleitet mit einem fliegenden Teppich über den Bildschirm. Die Anleihen zu Mario Kart lassen sich nur unschwer verbergen - was nicht unbedingt von Nachteil sein dürfte. Ähnlich der Fragezeichen-Felder des erfolgreichen 16-Bit Racers sind auf den Kursen magische Steine plaziert, die Euren Fahrer mit nützlichen Boni ausstatten. Man muß diese Gimmicks allerdings nicht sofort benutzen, sondern kann sie auch bis zu einem geeigneten Moment im Schlepptau hinter sich herziehen. Unter den Extras befinden sich solch hilfreiche Dinge wie magische Barrieren, Nitro-Boosts, bessere Reifen oder simpel aber dennoch sehr effektive Unverwundbarkeit. Einen Test von Chocobo Racing findet ihr mit großer Wahrscheinlichkeit in der Fun Generation 5/99.

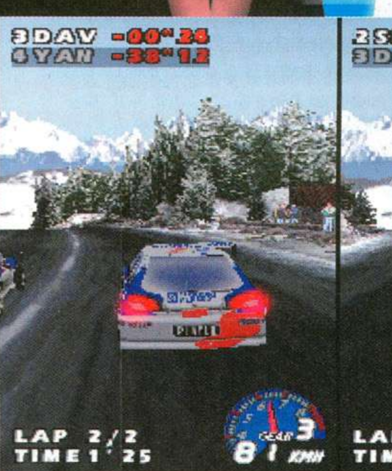
BRD-Release: .... Unbekannt

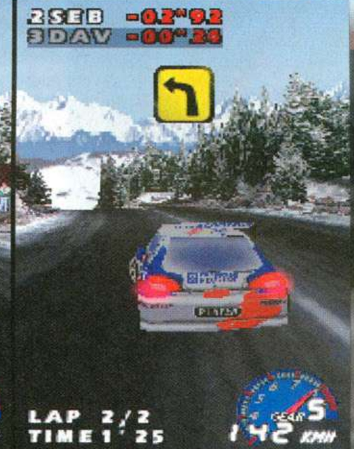
DANIEL JOHANNES

INFOGRAMES

Eine Vorschau auf die Produktpalette 1999

V-RALLY 2





Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal geteilt



Die Replays sind eine optische Offenbarung



Mit Liebe zum Detail: Heftige Bremsmanöver hinterlassen die entsprechenden Spuren auf der Straße

Nach über anderthalb Jahren präsentiert uns Infogrames nun endlich einen Nachfolger zu dem erfolgreichen Ralley-Titel. Während Nintendo-Anhänger mit der halbherzigen 64 Bit-Variante V-Rally Edition 99 in ihren Erwartungen auf einen hochklassigen N64-Vorzeigetitel ein wenig enttäuscht wurden, können sich PlayStation-Freunde freuen. Die Features, die Infogrames für die Fortsetzung verspricht, können schon auf dem Papier vollauf überzeugen. Aus insgesamt 20 offiziellen Wagen darf der Spieler seinen Favoriten wählen, mehrere Bonusautos sorgen zusätzlich für Motivation. Ganz wie in der Realität hinterlassen die verschiedenen Ralley-Tracks ihre Spuren auf den Fahrzeugen. So fährt man in matschigen Kursen schon bald mit einem verdreckte Auto durch die Gegend, während im Winter sogar der Schnee auf den Wagen liegenbleibt. Außerdem strengte man sich bei Infogrames an, auf möglichst viele Details der Boliden einzugehen: Sowohl der Fahrer als auch der Beifahrer sind beispielsweise neuerdings animiert, und ab und an sind auch Stichflammen zu erkennen, die aus dem Auspuff züngeln. Außerdem wurde für V-Rally 2 eine komplett neue 3D-Engine geschrieben, die mit der des Vorgängers kaum noch etwas zu tun hat. Desweiteren wurden die Replays entscheidend verbessert und einige neue Spielmodi integriert. So darf man nun zum Beispiel wahlweise im V-Rally-Mode oder dem herkömmlichen Rally-Modus seine Runden drehen. Die Reise führt einen dann durch ganze zwölf verschiedene Länder, wobei manche Strecken als Rundkurse und manche als Etappen angelegt sind. Daß bei all den Neuerungen natürlich auch eine Dual Shock-Funktion nicht vergessen wurde, dürfte klar sein. Bis zur geplanten Veröffentlichung Ende Juni versorgen wir Euch natürlich regelmäßig mit neuen Infos, ein ausführliches Preview wird schon in Kürze folgen.





GAME BOY COLOR

V-Rally Edition 99

Als eines der ersten Rennspiele erscheint V-Rally auch für den farbigen Handheld. Ganze 20 Kurse, die in wiederum zehn Ländern (Griechenland, Argentinien, Indonesien, Neuseeland, Schweden, Italien, etc.) angesiedelt sind, fanden auf dem kleinen dunkelgrauen Modul Platz. Desweiteren stehen dem Spieler für unterwegs vier offizielle World Rally-Championship-Wagen und zwei Spielmodi (Championship und Arcade) zur Verfügung. In Form von diversen Hindernissen, die auf den Strecken warten (Felsen, Sprungschanzen, Öllachen usw.) und unterschiedlichen Straßenbelägen (Asphalt, Kies, Schnee) wird jedenfalls reichlich Action und Abwechslung geboten. Wann V-Rally für den Game Boy Color erscheint, erfahrt Ihr natürlich rechtzeitig in unserer Pocket-Corner.









LE MANS 24

Am 12. Juni ist es wieder soweit: In Frankreich werden die berühmten 24 Stunden von Le Mans ausgetragen. Schon seit 1923 begeistert das legendäre Langzeitrennen Autosportfans in aller Welt. 156 Länder sind via TV live dabei, wenn 150 Fahrer aus aller Herren Länder mit Porsche, BMW, Mercedes, Nissan, Toyota, Chrysler, etc. an den Start gehen. Dieses Massenspektakels nahm sich nun Eutechnyx an, die nach Total Driving und C3 Racing damit einen weiteren vielversprechenden Titel in petto haben. Realismus wurde bei der Entwicklung groß geschrieben: Nicht nur die richtige Bereifung der Boliden (Michelin, Dunlop, Pirelli, Goodyear, Bridgestone, etc.) will gewählt werden, der Le Mans-Kurs soll auch hundertprozentig dem realen Vorbild entsprechen. Auf Wunsch darf das 24 Stunden-Rennen sogar in Echtzeit ausgetragen werden; ob die PlayStation da auch noch mitspielt, sei einmal dahingestellt. Natürlich dürfen auch die bei einem Rennen dieser Länge unerläßlichen Boxenstops nicht fehlen. Zusätzlich zu der titelgebenden Hauptstrecke wurden noch vier weitere Kurse und ein Reverse-Modus für das Rückwärtsfahren sämtlicher Strecken implementiert. Das Fahrgeschehen darf dann aus den unterschiedlichsten Perspektiven betrachtet werden. Wie gewohnt reicht dabei die Auswahl von mehreren Außenansichten des Fahrzeugs bis hin zu der geschwindigkeitsbetonten Ego-Perspektive. Zudem darf auf Wunsch auch ein Rückspiegel eingeschaltet werden, der dann am oberen Bildschirmrand eingeblendet wird. Ob Le Mans 24 halten kann, was die Fakten auf dem Papier versprechen, und ob es mit EA's Sports Car GT konkurrieren können wird, wird sich jedoch erst im Mai zeigen. Dann nämlich soll das Rennspektakel endlich erscheinen. Wir halten Euch jedenfalls auf dem Laufenden.



Die Frontansicht ist zwar optisch recht schön, kann einem während des Rennens aber schnell zum Verhängnis werden

Schrammt man an der Bande entlang, wird dies durch einen glühenden Funkenregen sichtbar gemacht


Die Rückspiegel gewährt einen Blick auf das hintere Renngeschehen (Logisch!)


Auch bei solchen Fahrmanövern nehmen die Autos keinen Schaden


Die Zeitmaschine sieht nicht gerade sehr vertrauenserweckend aus...

BUGS BUNNY - LOST IN TIME

Comic- und Cartooncharaktere bieten sich ja bekanntlich besonders gut für Videospiele an. Vor allem jüngere Zeitgenossen finden Erfüllung darin, sich mit ihren Zeichentrickidolen ins Abenteuer zu stürzen. In Lost in Time verschlägt es den guten Bugs Bunny in fünf unterschiedliche Zeitepochen, die das ganze Spektrum an typischen Cartoonszenarien abdecken. So geht die Reise durch die Steinzeit, das Mittelalter, vorbei an Piraten, in die 30er Jahre und schließlich in die ferne Zukunft. Neben dem berühmten Fernsehkaninchen geben sich natürlich noch allerlei andere bekannte Zeichentrickindividuen aus dem Hause Warner ein Stelldichein. Neben dem schießwütigen Elmar Fudd freuen sich Looney Tunes-Fans unter anderem auf Witch Hazel, Yosemite Sam, Marvin the Martian und Daffy Duck. Insgesamt 24 Level versprechen dabei einiges an Witz und Abwechslung. Letztgenannte wird in dem ersten 3D-Abenteuer der Looney Tunes vor allem durch Bugs Bunny's besondere Moves geboten: Auf Wunsch gräbt der Hase in der Erde nach versteckten Gegenständen oder mißbraucht seine langen Ohren als Propeller. Wer Lust auf ein amüsantes 3D-Jump'n Run hat, sollte bis zum Frühling schon einmal ein paar Mark auf die Seite legen, denn Bugs Bunny - Lost in Time könnte ein durchaus unterhaltsames Produkt werden.


Von wegen Angsthase... Bugs erklimmt sogar Dinosaurier


Auch Elmar Fudd ist mit dabei und versucht, Bugs zu erlegen


Hier sollte man wohl besser den Hinweis befolgen und ruhig sein



MISSION: IMPOSSIBLE

MISSION: IMPOSSIBLE

Nach dem großen Erfolg auf dem Nintendo 64 hat sich Infogrames entschieden, Mission: Impossible auch für die PlayStation zu veröffentlichen. Die Story und das Leveldesign bleiben dabei gleich. Nach wie vor schlüpft man in die Rolle des IMF-Agenten (Impossible Mission Force) Ethan Hunt und erfüllt über fünf Level hinweg die unterschiedlichsten Missionen. Zumindest Abschnitt zwei bis vier halten sich dabei an die Storyline des Filmvorbilds, während die erste und die letzte Stage wohl eher als „großzügige" Bonuszugabe betrachtet werden dürfen. So geht es also von Skandinavien nach Prag, durch den berühmten Hochsicherheitsraum mit der NOC-Disc, nach London und schließlich auf das Dach des französischen Hochgeschwindigkeitszuges TGV. Was sich hier in erster Linie nach purer Action mit viel Schießerei anhört, entpuppt sich jedoch schon bald als taktisches Vorgehen. Um nicht vorzeitig an einer Bleivergiftung zu sterben oder durch Töten eines Zivilisten zu scheitern, sollte jede Aktion reiflich überlegt sein. Um unerkannt und effektiv handeln zu können, stehen Ethan die üblichen Gimmicks in Form von Farbspraydosen, mit denen Überwachungskameras zugesprüht werden oder dem konkurrenzlos innovativen Face Masker, mit dessen Hilfe sich jede beliebige Identität annehmen läßt, zur Verfügung. Mit der Programmierung des Agenten-Abenteuers für die PlayStation wurde die deutsche Firma X-Ample aus Darmstadt betraut, die sich schon für Viper verantwortlich zeichnete. Wir unterhielten uns mit Michael Büttner, dem Main Programmer von X-Ample Architectures.


Sämtliche Räume gleichen denen der N64-Version wie ein Ei dem anderen

Die Zwischensequenzen sehen auf der PlayStation um einiges besser aus als auf dem N64

Das übliche Problem: Die verzerrten Texturen auf der PlayStation

Cornelius? Für die Motion Capture-Aufnahmen von Ethan Hunt wurde offensichtlich Planet der Affen-Darsteller Roddy McDowall(†) verpflichtet



Im Gespräch mit Michael Büttner, Main Programmer von X-Ample

FG: Gab es bei der Umsetzung vom Nintendo 64 auf die PlayStation nennenswerte Probleme?

Michael Büttner: Ja, allerdings. Wir durften 90% des Spiels nochmal machen. Das Nintendo 64 zeichnet ja perspektivisch korrekte Texturen, das hat man bei der PSX natürlich nicht. Bei der N64-Version gab's beispielsweise für ein ganzes Level nur ein Bodenpolygon, das sich eben über den ganzen Abschnitt erstreckt. Für die PlayStation mußten wir das kleinschneiden und handgerecht verpacken, damit sich die Texturen nicht verziehen. Dann hat man auf der PSX jede Menge Flickerkanten, die entstehen, weil Objekte nicht korrekt gebaut sind, d.h. du darfst jedes einzelne Polygon überprüfen und kannst es eigentlich fast neu bauen. Im Original sind so viele Sachen schlecht gebaut, daß es teilweise wirklich notwendig ist, das nochmal zu machen. Das waren so die größten Probleme, die da auftraten.

FG: Ist das Leveldesign 1:1 vom Original übernommen?

MB: Ja, Infogrames will das Spiel unbedingt bis Mai haben, und bis dahin sind eigentlich keine Leveländerungen möglich, obwohl wir die gerne hätten. Aber da fehlt es eben einfach an Zeit.

FG: Dann hat Euch wohl die N64-Version nicht so gut gefallen...?

MB: Ich fand es zu geradlinig und zu schwer.

FG: Ändert sich also am Schwierigkeitsgrad etwas?

MB: Das kann man relativ einfach abändern. Da müssen wir halt mal sehen, was wir in der Zeit noch hinkriegen, aber ich möchte da schon was ändern, ja.

FG: Wie ist der Kontakt mit den Original-Entwicklern?

MB: Die leisten richtig gute Unterstützung. Es geht zwar etwas schleppend voran, aber man bekommt alle Informationen, die man benötigt und wird kräftig mit Hardware unterstützt.

FG: Auf welche Spielereien, die auf dem N64 nicht enthalten waren, darf man sich denn freuen?

MB: Wir haben mit dem Gedanken gespielt, die PocketStation zu unterstützen, aber das steht noch in den Sternen. Da müßte Infogrames erst ein Entwicklungssystem besorgen und dann bräuchten wir natürlich noch ein bißchen Zeit. Leider ist der Zeitrahmen aber so eng gesteckt, daß es wohl keine großartigen Neuerungen geben wird, aber die Levels werden auf jeden Fall besser aussehen als auf dem N64.

FG: Gibt es speziell für die PSX-Version irgendwelche FMVs?

MB: Sämtliche Real-Time-Movies, die es auf dem N64 gibt, sind nun echte, gerenderte Movies. Außerdem sollen alle Dialoge im Spiel gesprochen sein.

FG: Wird man dazu die Original-Sprecher des Films verpflichten?

MB: Keine Ahnung, darum kümmert sich Infogrames. Ob die das hinkriegen, steht aber in den Sternen.

FG: Wieviele Personen arbeiten eigentlich zur Zeit an Mission: Impossible und wann habt Ihr mit der Entwicklung begonnen?

MB: Wir sind sechs Leute. Angefangen haben wir am 1. Oktober 1998 - ganz still und heimlich (lacht).

FG: Könnt Ihr uns zum Schluß noch ein Geheimnis verraten, das sonst niemand kennt? Vielleicht das Lieblingseis von Jochen Färber *(Anm. d. Red.: PR-Manager von Infogrames Deutschland)*?

MB: (lacht) Nee, das kann ich nicht sagen. (Anm. d. Red.: Wir tippen nach wie vor auf Rhabarber!)

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Michael.

TASMANIAN EXPRESS

Die faulen Zeiten von Taz, dem nimmersatten tasmanischen Teufel, sind vorbei. Nachdem er lange genug nur zuhause herumgesessen, sich mit irgendwelchen Leckereien vollgestopft und dabei im Fernsehen Football angesehen hat, wird er jetzt richtig gefordert. She-Devil hat ihm nämlich einen lukrativen Nebenjob besorgt, der ihn vielleicht sogar um die ein oder anderen Pfunde erleichtern wird. Die Rede ist von dem blitzschnellen Kurierdienst „Taz-Express", der dank seiner flinken Mitarbeiter mit Stolz behaupten kann, den schnellsten und zuverlässigsten Service in der Gegend anzubieten. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Taz mit seinen abzuliefernden Päckchen und Paketen durch hindernisreiches Gelände zu lenken, ohne irgendwelche Gegenstände zu verlieren oder gar gestohlen zu bekommen. Das Wirbeln um die eigene Achse hat der tasmanische Teufel bei all der Aufregung glücklicherweise aber nicht verlernt, was einem beim Laufen natürlich zugute kommt. Auf diese Weise kann man sich nämlich in Verbindung mit Schlägen, Tritten und Sprüngen den Gegnern erwehren, die ständig versuchen, die wertvollen Waren zu erhaschen. Dabei wurden selbstverständlich wieder altbekannte Charaktere wie Marvin the Martian, Wile E. Coyote und Yosemite Sam „verpflichtet". Für Cartoonfeeling wird auf den etwa 30 zu bestehenden Kursen also gesorgt. Wer noch nicht genug hat von den ganzen Zeichentrickfiguren kann sich auf spannende 3D-Action auf dem Nintendo 64 freuen.


Jetzt bloß nicht ins Wasser fallen, sonst ist die Ware futsch...

LOONEY TUNES SPACE RACE

LOONEY TUNES SPACE RACE

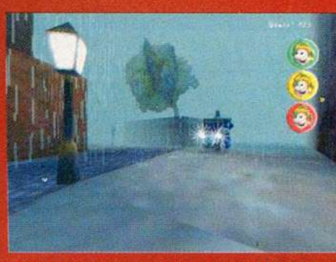
Und wieder die Looney Tunes! Auch Nintendo 64-Besitzer können sich auf ein Abenteuer mit den lustigen Zeichentrickgesellen freuen. Wie der Titel schon verrät, handelt es sich bei Space Race um ein im Weltraum angesiedeltes humoristisches Rennspiel, das natürlich mit den titelgebenden Cartoonfiguren ausgetragen wird. Die Story ist ebenso simpel wie ulkig: Marvin the Martian (Marvin der Marsianer) ist gehörig sauer, weil er keine Fernsehsignale mehr von der Erde empfängt und sich deshalb seine Lieblingssendungen nicht mehr ansehen kann. Also beschließt er kurzerhand, die Erde mit seinem Q-64 Explosions-Space-Modulator in die Luft zu jagen. Dummerweise sind aber die Teile, die er benötigt, um sein High Tech-Gerät zu bauen, kreuz und quer in der Galaxis verstreut. Nun hat die ACME Company ein Preisgeld von 30 „Gazillionen" Dollar ausgesetzt, die derjenige erhält, der alle Teile wiederfinden kann. So hat man nun also die Wahl, mit Bugs Bunny, Daffy Duck, dem hinterlistigen Wile E. Coyote oder dem kleinen Tweety an den Start zu gehen. Auf den einzelnen Strecken, die sowohl direkt im All als auch auf verschiedenen Planetenoberflächen angesiedelt sind, findet man in schöner Regelmäßigkeit ACME-Kisten, die es tunlichst einzusammeln gilt. Darin befinden sich nämlich die bitter benötigten Waffen und Fallen, mit denen man den anderen Teilnehmern das Leben schwer macht. Zur Fortbewegung dienen den tierischen Charakteren dabei cartoon-typische schwebende Raketen. Wer keine Lust hat, alleine in den Modi „Practice" und „Tunescapade" das Rennen zu bestreiten, darf sich im „Melee Mode" zu viert ins Getümmel stürzen.

JEST

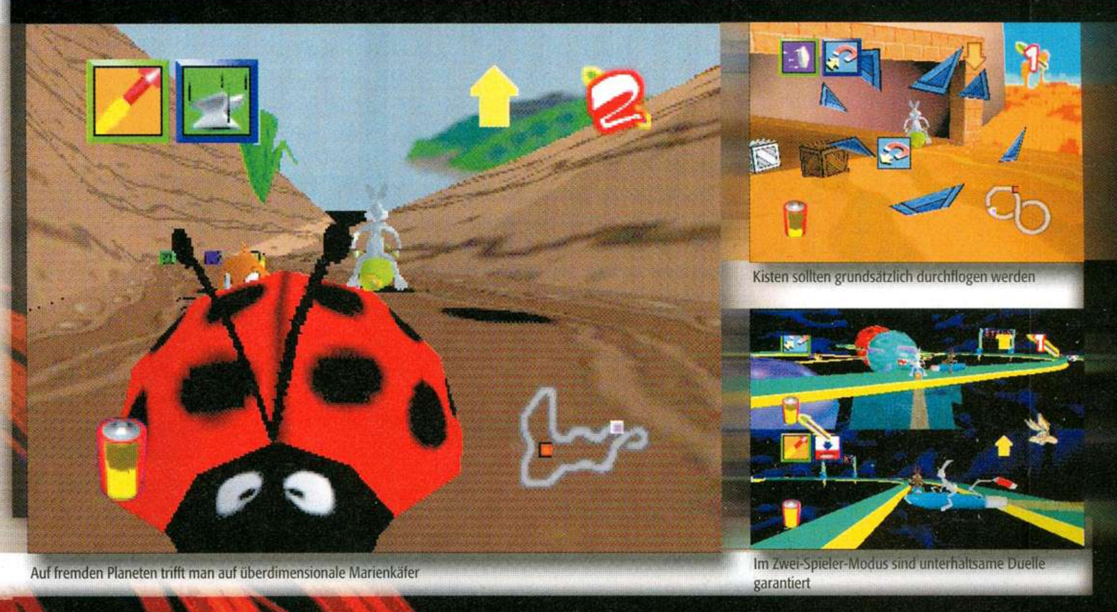
Ein sehr vielversprechendes Produkt steht uns mit Jest aus dem Hause Curved Logic ins Haus. Schon seit gut anderthalb Jahren geistert der Titel durch die Presse, gesehen hat man von dem Action-Adventure bislang aber noch nicht viel. Die Hintergrundstory dieses eher düsteren Machwerks präsentiert sich auf den ersten Blick etwas ungewöhnlich. In der Rolle von Jok, einem angehenden Hofnarr, behauptet man sich in der Welt des Humors gegen andere Witzbolde, Zauberer und den mysteriösen Rat der Sieben. Ziel des mehr oder weniger spaßigen Unternehmens ist es, allerorts für Harmonie zu sorgen und letztendlich selbst ein Narr zu werden. Dazu muß allerdings erst der größte aller Narren, der mächtige Geist des Tarot besiegt werden, was eine gehörige Portion Humor erfordert, die man sich erst im Laufe des Spiels aneignen muß. So hat es in den vergangenen 200 Jahren kein Joker geschafft, den Titel des Hofnarren zu erlangen. Was das ganze Vorhaben noch zusätzlich erschwert, ist die Tatsache, daß Jok, ganz wie man es von einem zweitklassigen Narren erwarten würde, sehr tollpatschig und ungeschickt ist. Auf dem langen Weg zum Ziel wird also einiges an Geduld und Geschicklichkeit von dem Spieler erwartet. Die Reise geht dabei durch sogenannte Microwelten in Form von verschneiten Bergen, verhexten Wäldern und düsteren Städten. Sogar das alte Persien und der Mars müssen aufgesucht werden, womit für Abwechslung gesorgt sein dürfte. Ob das fertige Spiel genauso unterhaltsam wird, wie sich die Story anhört, wird sich erst im Laufe des 2. Quartals herausstellen. Gespannt sein darf man auf alle Fälle...



Ob die Polizei Humor hat? Wohl kaum...



Durch den ganz eigenen Grafikstil vermittelt Jest eine sehr dichte Atmosphäre



Auf fremden Planeten trifft man auf überdimensionale Marienkäfer

Kisten sollten grundsätzlich durchflogen werden

Im Zwei-Spieler-Modus sind unterhaltsame Duelle garantiert

Der große Hal[...]

Wie gut sind unsere Hotlines?

Daniel Johannes

Ihr habt Euch ein neues Spiel gekauft und kommt an einer schwierigen Stelle nicht weiter? Die PlayStation läuft beim Spielen heiß und Ihr wißt nicht, was zu tun ist? Euer geliebtes Super Mario Bros.-Modul ist ins Aquarium gefallen und Ihr hättet gern ein neues? Für solche oder ähnliche Probleme bieten die hiesigen Softwarefirmen ihre eigenen Hotlines an, die

ACCLAIM

Technische Hotline: .... 089 / 32 94 06 00
Erreichbar: ..... Mo/Mi/Fr. 14-19 Uhr
Mitarbeiter: 4
Gebühren: ..... Normal

Kompetenz: ..... 3 Punkte
Freundlichkeit: ..... 4 Punkte
Geduld: ..... 5 Punkte
Gesamt: ..... 3 Punkte

Leider bietet Acclaim derzeitig nur eine Technische Hotline an, eine Spielehotline ist allerdings geplant. Da sich nur vier Mitarbeiter den Fragen der Anrufer stellen, ist es etwas schwierig, durchzukommen. Wer genug Geduld mitbringt, wird aber dann ausführlich und hilfsbereit beraten. Auf übermäßiges Fachwissen darf jedoch leider nicht gehofft werden. Welche Teile eines bekannten Beat'em Ups nun eigentlich indiziert und welche beschlagnahmt sind, wußte auch niemand mit Bestimmtheit zu sagen, obwohl man das vielleicht erwarten sollte.

ACTIVISION

Spielehotline: .... 0190 / 51 00 55
Erreichbar: ..... Mo-So. 16-18 Uhr
Mitarbeiter: ..... k. A.
Gebühren: ..... 1,21 DM/Min.

Kompetenz: ..... k. A.
Freundlichkeit: ..... k. A.
Geduld: ..... k. A.
Gesamt: ..... k. A.

Auch nach mehreren hundert Versuchen ist es uns nicht gelungen, bei Activision durchzukommen. Somit ist natürlich auch keine Wertung möglich. Allerdings spricht eine Hotline, bei der ein Durchkommen nahezu unmöglich ist, schon eine deutliche Sprache. Besonders viel Wert auf Service bzw. angemessen viele Mitarbeiter wurde hier eindeutig nicht gelegt. So liegt die Vermutung nahe, daß wohl nur ein einziger, vollkommen überforderter Berater tapfer die Stellung hält und die Flut an Anrufen verarbeitet.

ELECTRONIC ARTS

Spielehotline (Interaktiv): 0190/90 00 30
Erreichbar: ..... Rund um die Uhr
Mitarbeiter: ..... Entfällt
Gebühren: ..... 2,42 DM/Min.

Kompetenz: ..... Entfällt
Qualität: ... nüchterner Sprecher, schlechte Aussprache
Geduld: ..... Entfällt
Gesamt: ..... 1 Punkt

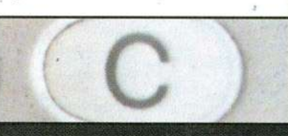
Unpersönlicher geht es wohl kaum noch! Zwar ist die interaktive Helpline 24 Stunden am Tag erreichbar, bis man sich ans Ziel getippt (Mehrfrequenzwahlverfahren) oder gesprochen hat („Wenn Sie wissen möchten, wie man in Jurassic Park: Lost World den kleinen Raptor tötet, sagen Sie Eins. Wenn Sie wissen möchten, wie man den großen Raptor tötet, sagen Sie Zwo.", usw.), ist man aber schon 10,- DM los. Dieser Service eignet sich daher nur für Leute, bei denen die Geldbörse etwas lokker sitzt. Alle anderen sollten sich für das Geld lieber die entsprechenden Player's Guides besorgen.

EIDOS INTERACTIVE

Spielehotline (Interaktiv): 0190/51 00 51
Erreichbar: ..... Rund um die Uhr
Mitarbeiter: ..... Entfällt
Gebühren: ..... 1,21 DM/Min.

Kompetenz: ..... Entfällt
Qualität: ..... unprof. Sprecher, schlechte Betonungen
Geduld: ..... Entfällt
Gesamt: ..... 2 Punkte

Wie Electronic Arts bietet auch Eidos Interactive nur eine interaktive Hotline an. Zwar bleiben zu den zahlreichen Spielen (allen voran natürlich Tomb Raider 1-3) kaum Fragen offen, doch hinterlassen mehrere Anrufe deutliche Spuren auf der Telefonrechnung. Immerhin kommt der Spaß aber nicht ganz so teuer wie bei EA.



GT INTERACTIVE

Spielehotline: 01805/25 43 91
Erreichbar: ..... Mo-So. 15-20 Uhr
Mitarbeiter: 2
Gebühren: ..... 0,48 DM/Min.

Kompetenz: ..... 5 Punkte
Freundlichkeit: ..... 3 Punkte
Geduld: ..... 4 Punkte
Gesamt: ..... 4 Punkte

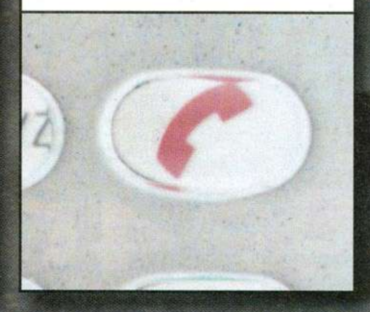
Da hier nur zwei Telefone besetzt sind, kann es schon mal eine Weile dauern, bis man ein Freizeichen bekommt. Spielefragen werden dann aber größtenteils wie aus der Pistole geschossen beantwortet. Auch die Hotline-Zeiten sind äußerst löblich: Wo sonst bekommt man sonntags um 20 Uhr noch Auskunft?

INFOGRAMES

Spielehotline: 0190/51 05 50
Erreichbar: ..... Mo-Fr. 11-19
Gebühren: ..... 1,21 DM/Min.
Mitarbeiter: ..... ca. 5-10

Kompetenz: ..... 4 Punkte
Freundlichkeit: ..... 5 Punkte
Geduld: ..... 5 Punkte
Gesamt: ..... 3 Punkte

Trotz guter Beratung über die gesamte Infogrames-Produktpalette (inklusive früherer Laguna-Titel) durch verschiedene „Spezialisten" in den Sektoren PC, PlayStation und Nintendo sind die hohen Telefongebühren ein Dorn im Auge. Wer sich nicht daran stört, zwischen 5 und 10,- DM für eine ausführliche Auskunft zu berappen, darf zu der Gesamtwertung noch einen Punkt dazuzählen.



KONAMI

Spielehotline: 069/95 08 12 88
Erreichbar: ..... Mo-Fr. 14-18 Uhr
Gebühren: ..... Normal
Mitarbeiter: 1

Kompetenz: ..... 1 Punkte
Freundlichkeit: ..... 4 Punkte
Geduld: ..... 5 Punkte
Gesamt: ..... 1 Punkt

Leider legt der nette Herr am Telefon nur eine ungenügende Kompetenz an den Tag. Fragen zu älteren Spielen werden nur mit Hilfe der im Ordner gesammelten Aufzeichnungen (sehr fortschrittlich!) beantwortet. Hakt man dann weiter nach, kann einem nicht weitergeholfen werden. Selbst über neuere Konami-Titel, die der freundliche Mitarbeiter nach eigenen Angaben ausführlich gespielt hat, werden nur madige und teils falsche Auskünfte erteilt. Schade! Wir hatten die Konami-Hotline etwas kompetenter in Erinnerung...

THQ

Spielehotline: 02131/96 51 11
Erreichbar: ..... Mo, Mi, Fr. 15-18 Uhr
Mitarbeiter: 3
Gebühren: ..... Normal

Kompetenz: ..... 4 Punkte
Freundlichkeit: ..... 4 Punkte
Geduld: ..... 4 Punkte
Gesamt: ..... 4 Punkte

Fragen zu PlayStation- und PC-Spielen werden relativ schnell und deutlich beantwortet. Daß bei nur drei Mitarbeitern aber nicht jeder jedes Spiel kennt, ist etwas bedenklich. Wer teils längere Wartezeiten verschmerzen kann, wird bei THQ aber zu voller Zufriedenheit beraten.

5 Punkte: ..... Hervorragend
4 Punkte: ..... Gut
3 Punkte: ..... Zufriedenstellend
2 Punkte: ..... Mangelhaft
1 Punkt: ..... Sehr schlecht

dem Endverbraucher mit Serviceleistungen zur Seite stehen sollen. Daß gerade dieser Service aber oftmals schmerzlich vermißt wird, zeigt unser Hotline-Test. Auf den diesen beiden Seiten erfahrt Ihr, welche Hotlines konkrete und kompetente Hilfe bieten, und welche Nummern man am besten gleich wieder vergessen sollte.

NINTENDO

Konsumentenberatung:	0130/58 06
Erreichbar:	Mo-Fr. 11-19 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 20-25
Gebühren:	Nulltarif
Kompetenz:	4 Punkte
Freundlichkeit:	5 Punkte
Geduld:	5 Punkte
Gesamt:	5 Punkte

Nintendo bietet wie üblich beispiellosen Service. Sowohl die 0130-Rufnummer als auch die angebotenen Dienstleistungen zeugen von Kundenfreundlichkeit. So können beispielsweise beschädigte Nintendo-Geräte repariert sowie leere Batterien von Spielen gegen ein gewisses Entgelt ausgetauscht werden. Während die Heimkonsolen, unabhängig von der Art der Beschädigung, zu einem Pauschalpreis repariert werden, tauscht Nintendo defekte Game Boys gleich komplett aus. Nachfolgend findet Ihr die Preise einzeln aufgelistet:

	Wechsel der Modulbatterien	Reparatur der Konsole
NES	20,- DM	60,- DM
SNES	20,- DM	75,- DM
N64	entfällt	99,- DM
Game Boy Classic	15,- DM	40,- DM (Austausch)
Game Boy Pocket	15,- DM	50,- DM (Austausch)
Game Boy Color	15,- DM	70,- DM (Austausch)

Bei dem Service kann man es gerade noch verschmerzen, daß Spieletitel oftmals falsch ausgesprochen werden.

NINTENDO

Spielehotline:	06026/940 940
Erreichbar:	Mo-Fr. 13-19 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 25-30
Gebühren:	Normal
Kompetenz:	5 Punkte
Freundlichkeit:	5 Punkte
Geduld:	4 Punkte
Gesamt:	5 Punkte

Trotz der vielen Mitarbeiter bei der Nintendo-Hotline war es während unserer Testphase äußerst schwierig, überhaupt durchzukommen. Das mag zwar an dem enormen Zelda-Ansturm liegen, ist aber dennoch keine Entschuldigung. Die Beratung allerdings ist überaus zufriedenstellend. Obwohl die meisten Informationen von den Spieleberatern vom Computer-Bildschirm abgelesen werden, ohne das Spiel gespielt zu haben, wird man bei komplizierteren Fragen mit dem jeweiligen Spezialisten für diesen oder jenen Titel verbunden, was keine Frage offen läßt. Hits wie Zelda oder Mario hat natürlich jeder der Mitarbeiter durchgespielt. Löblicherweise erhält der Anrufer auch Auskunft über Spiele von Lizenznehmern. Negativ ist einzig, daß Nintendo am Telefon keine Cheats oder Paßwörter verrät, sondern nur bei reinen Spieleproblemen à la „Wie besiege ich den Endboss von..." oder „Wo finde ich..." weiterhilft. Bei knackigen Rätseln wird dabei nur der nächste Schritt erklärt und nicht das komplette Puzzle aufgelöst und somit für den Spieler zerstört. Daran merkt man eben, wofür die 4-6wöchige Ausbildungsphase jedes Mitarbeiters verwendet wurde. Sehr löblich!

PSYGNOSIS

Spielehotline:	01805/21 44 33
Erreichbar:	Mo-Fr. 15-20 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 1-2
Gebühren:	0,48 DM/Min.
Kompetenz	3 Punkte
Freundlichkeit	4 Punkte
Geduld	4 Punkte
Gesamt	3 Punkte

Leider ist es nicht nur ziemlich schwierig, durchzukommen, nach vielen Versuchen und langem Warten in der Schleife konnte uns die endlich erreichte Dame zu den genannten Titeln leider keine Auskunft geben. Stattdessen wurden wir an den Kollegen verwiesen, der aber dummerweise erst am nächsten Tag wieder am Platz war. Er wiederum konnte uns dann zwar weiterhelfen, allerdings wird auf diese Weise von Psygnosis keine besonders schnelle Hilfe angeboten.

SEGA

Spielehotline:	040/2 27 09 61
Erreichbar:	Mo-Fr. 10-18 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 3-4
Gebühren:	Normal
Kompetenz:	5 Punkte
Freundlichkeit:	5 Punkte
Geduld:	5 Punkte
Gesamt:	4 Punkte

Sega hilft sowohl bei Spielefragen als auch bei Hardwareproblemen kompetent weiter und bietet den wenigen Fans somit einen überaus guten Service. Trotz der momentanen Lage im europäischen Markt, versucht man nicht, mit einer 0190-Nummer etwas Geld nebenher zu machen. Wirklich löblich! Zum Nulltarif wäre die Hotline allerdings noch ein wenig attraktiver.

SONY

Technische Hotline:	01805/766 977
Erreichbar:	Mo-Fr. 10-20 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 10
Gebühren:	0,48 DM/Min.
Kompetenz:	3 Punkte
Freundlichkeit:	3 Punkte
Geduld:	2 Punkte
Gesamt:	3 Punkte

Nicht alle Mitarbeiter arbeiten hier nach dem Leitsatz „Der Kunde ist König", weshalb es schon mal passieren kann, daß man etwas ruppig behandelt wird. Besonders in Bezug auf Themen, die Sony ohnehin ein Dorn im Auge sind (Importe, Raubkopien), wird eher um den heißen Brei herumgeredet, anstatt konkret geantwortet. Auch bei komplexen Anschlußproblemen der PlayStation wird schnell die Geduld verloren und der eine oder andere technische Berater ein wenig barsch. Die teilweise recht langen Wartezeiten (bis zu 5 Minuten) werden einem durch die unpassende und unmelodische Warteschleifenmusik nicht gerade verschönt.

SONY

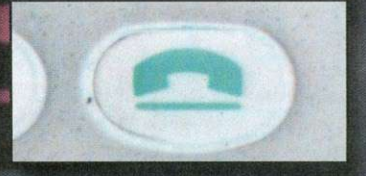
Spielehotline:	0190/578 578
Erreichbar:	Mo-Fr. 10-20 Uhr
Mitarbeiter:	ca. 10
Gebühren:	1,21 DM/Min.
Kompetenz:	1 Punkt
Freundlichkeit:	4 Punkte
Geduld:	4 Punkte
Gesamt:	1 Punkt

Die Jungs von Sonys Spielehotline sind zwar um einiges freundlicher als die Kollegen der Technischen Hotline, allerdings kann dadurch trotzdem nicht die fehlende Kompetenz verborgen werden, die ja eigentlich doch das Wichtigste ist. Obwohl zu den einzelnen Spielen schnell Auskunft gegeben wird, ist es oftmals offensichtlich, daß der jeweilige Berater den Titel noch nie gespielt hat. Da werden schon mal die Chocobos aus Final Fantasy zu Chacobos, Wild Arms zu einem Adventure, die 0190-Nummer kostet normale Telefongebühren, diverse Spiele sind „zensiert", statt „indiziert", man kennt die Nummer der Technischen Hotline nicht und was A Bug's Life sein soll, kann sich auch niemand erklären. Zudem wären auch hier die langen Wartezeiten, die nervige Warteschleifenmusik und die hohen Telefongebühren nicht zu vergessen.

VIRGIN

Spielehotline (Interaktiv):	040/39 10 13 00
Erreichbar:	Mo-Do. 15-20 Uhr
Mitarbeiter:	Entfällt
Gebühren:	Normal
Kompetenz:	Entfällt
Qualität:	Halbwegs gute Sprecher
Geduld:	Entfällt
Gesamt:	3 Punkte

Zwar bietet auch Virgin mit einer interaktiven Helpline nicht gerade den besten und persönlichsten Service, immerhin wird der Anrufer aber nicht noch unnötig abgezockt. Zum normalen Tarif gelangt man mit etwas Geduld und viel Zeit nach einer Weile auch an die gewünschten Infos, wenn auch etwas umständlich. Individuelle Fragen bleiben natürlich auch hier unbeantwortet.



*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.





Granstream Saga (Feb)(PS) 79,95 | Wipeout (N64) 129,95 | V-Rally (N64) 99,95 (PS-Plat) 49,95

All Star Tennis 99 (PS) 89,95 (N64) 99,95 | Wild Nines Spec.Ed. (PS) 69,95 | G-Police 2 (März)(PS) 99,95

Formel 1 '98 (PS) 99,95 | WCW vs NWO:Thunder (PS)(Feb) 89,95 | KKND (März) (PS) 89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95





PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	19,95
ORIG SONY CD-CASE	29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL	84,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.)	19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FAR.)	29,95

METAL GEAR SOLID (PS) (FEB) 99,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
360	89,95
5TH ELEMENT	89,95
A BUGS LIFE (FEB)	89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACM 1918 (FEB)	89,95
ACTUA NHL HOCKEY '99	79,95
ACTUA SOCCER 3 (O. BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS (FEB)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
AMERICAN DEERHUNTER	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (FEB)	89,95
ASTEROIDS 3D	69,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (FEB)	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (FEB)	79,95
B-MOVIE	89,95


RACING SIMULATION 2 (MÄRZ) (PS) 89,95 (N64) 119,95

BOX CHAMPIONS - K. OUT KINGS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUST A GROOVE	89,95
BUST A MOVE 4 (FEB)	89,95
C3 RACING	84,95
CENTIPEDE	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
CIVILIZATION 2 (MÄRZ)	99,95
C&C 2:GEGENSCHLAG	89,95
CONSTRUCTOR	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
DEVIL DICE	79,95

TOMB RAIDER 3 (PS) 99,95

DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95
DRIVER (MÄRZ)	99,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	89,95
FELONY 11-79	99,95

Cool Boarders 3 89,95 | WCW vs NWO Revenge (N64) 129,95

Populous (März) (PS) 89,95 | NHL 99 (PS) 89,95 (N64) 109,95

FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95

AKUJI THE HEARTLESS 99,95

FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
G-POLICE 2 (MÄRZ)	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO	94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB)	79,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
INVASION	89,95
KENSAI - SACRED FIST (FEB)	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH A GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEI VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTE SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

09 31/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

c.d.a cybermedia design agency

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

KKND 89,95
LEGEND 89,95
KINGSLEY (MÄRZ) 89,95
MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) 99,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEN IN BLACK 89,95

Abe's Exoddus (PS) 79,95
Monkey Hero (PS) 89,95
TOCA Touring Car 2 (PS) 89,95
Crash Bandicoot 3 (PS) 89,95

METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL GEAR SOLID PREM.PAK(FEB) 159,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS 89,95
O.D.T. 89,95
PERIHELIAN 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95

Bomberman Hero (N64) 99,95
Rogue Squadron (N64) 109,95
Body Harvest (N64) 94,95
Buck Bumble (N64) 99,95

POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL 89,95
POPOULOS-THE 3RD COMING (FEB) 89,95
POY POY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRO 18: WORLD T.GOLF (MÄRZ) 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A 94,95
PSYBADECK 89,95


CASTLEVANIA 3D (APR) (N64) 139,95

RACING SIMULATION 2 (FEB) 89,95
RATS ATTACK (MÄRZ) 89,95
RAYMAN 2 (MÄRZ) 89,95
RC STUNT COPTER (MÄRZ) 89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
RIVAL SCHOOL 79,95
ROGUE TRIP 89,95
ROLLCAGE (MÄRZ) 89,95
RUGRATS (FEB) 89,95
RUNNING WILD (FEB) 79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SILENT HILL (MÄRZ) 89,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPACE STATION 54,95
SPORTS CAR GT (MÄRZ) 89,95
SPYRO THE DRAGON 89,95
STREET SKATER (FEB) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
T'AI FU (FEB) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95
VICTORY BOXING 2 79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

VIRUS 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) 89,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WWF WARZONE 79,95
X-GAMES PRO BOARDER (FEB) 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95

NINTENDO 64
MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
+ SUPERMARIO 64
244,-

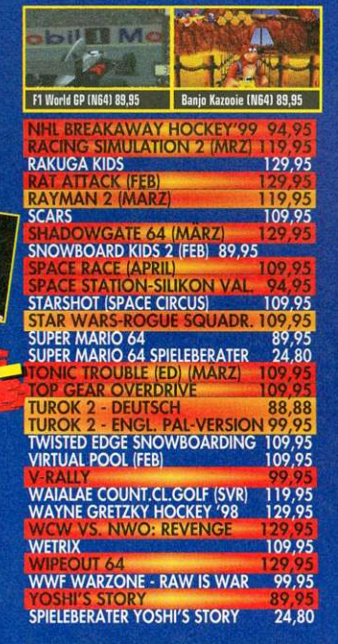
Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG. 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
LENKRAD GAMESTER LX4 129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
MEMORY CARD 8 MEG 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95
1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR TENNIS '99 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS 119,95
BODY HARVEST 94,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE 99,95
BUST A MOVE 3 99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,95
CENTRE COURT TENNIS 124,95
CHARLIES BLAST TERRIT. (MRZ) 89,95
CRUISIN' WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 99,95
EXTREME G 2 99,95

Top Gear Overdrive (N64) 109,95
Space Station (N64) 119,95
Holy Magic Century (N64) 139,95
Extreme G 2 (N64) 99,95

F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBB-WM (SVR) 64,95
FIFA '99 (MÄRZ) 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X 89,95
G.A.S.P. 99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB) 109,95
GLOVER 89,95
GOEMON 2 (MÄRZ) 129,95
GT 64 CHAMPIONS. EDITION 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL) 109,95
LYLAT WARS 89,95
MADDEN NFL '99 (SVR) 99,95
MARIO KART 64 89,95
MARIO PARTY (MÄRZ) 89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB) 129,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99 109,95
NFL BLITZ 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NHL '99 109,95


ZELDA 64 (N64) 109,95


F1 World GP (N64) 89,95
Banjo Kazooie (N64) 89,95

NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 94,95
RACING SIMULATION 2 (MRZ) 119,95
RAKUGA KIDS 129,95
RAT ATTACK (FEB) 129,95
RAYMAN 2 (MÄRZ) 119,95
SCARS 109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ) 129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB) 89,95
SPACE RACE (APRIL) 109,95
SPACE STATION-SILIKON VAL. 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR. 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ) 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
VIRTUAL POOL (FEB) 109,95
V-RALLY 99,95
WAIALAE COUNT.CL.GOLF (SVR) 119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE 129,95
WETRIX 109,95
WIPEOUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80


TUROK 2 (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION 179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 139,95

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR 139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
BUGS BUNNY & LOLA 54,95
CONKER'S POCKET TALES 44,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
GEX 3D 64,95
HARVEST MOON 59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 64,95
MEN IN BLACK 64,95
NBA JAM '99 64,95
NFL BLITZ 64,95
POCKET BOMBERMAN 44,95
POWER QUEST 59,95
ROGRATS (FEB) 64,95
QUEST FOR CAMELOT 59,95
RAMPAGE WORLD TOUR 64,95
SHANGHAI POCKET 64,95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB) 64,95
TETRIS DELUXE 44,95
TUROK 2 64,95
TWEETY & SYLVESTER 54,95
V-RALLY (FEB) 64,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
GRUNDGERÄT + BLAM MACHINEH. +
NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK +
THUNDERHAWK 2
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 119,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 39,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC JAM. 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95


Shining Force 3 (SA) 89,95
Deep Fear (SA) 89,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Telefon 0931/3545223 an!



SCHNÄPPCHEN MARKT

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM 49,95
ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
CHILL 44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
CRIME KILLER 49,95
CROC - PLATINUM 44,95
CYBALL ZONE 29,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSAKEN 49,95
G-POLICE PLATINUM (MÄRZ) 49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
HERCULES - PLATINUM 49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT. 49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM 49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT. 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURE - PT
INKL. CD-CASE (SVR) 49,95
PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT. 49,95
R-TYPES 74,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM 44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
S.C.A.R.S. 49,95
SHADOW GUNNER 49,95
SOUL BLADE - PLATINUM 49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
V-RALLY - PLATINUM 49,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. 69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,95
WORMS - PLATINUM 49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95

Nintendo 64

BODY HARVEST 94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD 49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 69,95
G.A.S.P. 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 89,95
NBA PRO '98 89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98 49,95
OLYMPIC HOCKEY '98 89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT. 94,95

Spitzenspiele - fast geschenkt

nur solange Vorrat reicht

BLAM MACHINEHEAD (SA) 19,95
BLAZING DRAGONS (SA) 19,95
CHAOS CONTROL (SA) 4,95
D (SA) 9,95
KRAZY IVAN (SA) 14,95
NBA LIVE 98 (SA) 14,95
NHL POWERPLAY (SA) 19,95
OLYMPIC SOCCER (SA) 9,95
PARODIUS DELUXE (SA) 14,95
SHELLSHOCK (SA) 24,95
STARFIGHTER 3000 (SA) 9,95
THUNDERHAWK 2 (SA) 14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr; Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel.



Shadowman

*Und er fragte ihn,
wie sein Name laute?
Und er antwortete, indem er sprach:
mein Name ist Legion,
und wir sind viele...*

Götz Schmiedehausen

Die Seele steckt tief in jedem Einzelnen, eine Energie, die das Leben bedeutet.

Es ist der unsterbliche Teil jedes Menschen. Nach dem Tod löst sich die Seele vom Körper und könnte auf ewig ruhelos herumwandern. Außer, sie wird von den Toten auferweckt, oder sie kommt ins Reich der Toten, Deadside.

Dort wird die Seele gequält, denn nach Deadside kommt man nur, wenn man als Mensch durch und durch böse war. Aus Deadside gibt es kein Entrinnen, es sei denn, der Mensch wird auf der anderen Seite wiedererweckt.

Es steht geschrieben, wenn die Tore der Hölle aufschwingen, werden sich fünf erheben und die anderen führen. Sie werden die Toten erwecken und die Welt wird in Schreien und Wehklagen versinken. Es sei denn, der eine, der Auserwählte, stellt sich gegen sie. Und sein Opfer soll sie alle zerstören...

Es ist wie immer heiß und schwül in New Orleans, und Mama Nettie träumt vom Weltuntergang. Die mächtige Voodoozauberin sieht fünf Serienmörder, die das Tor zwischen den Lebenden, genannt Liveside und den Toten, Deadside, aufstoßen. Dann führen sie die verdammten Seelen in unsere Welt, um sie zu erobern. Mama Nettie weiß, daß ihre Träume mehr sind, als Kapriolen des Unterbewußtseins. Es sind Visionen aus der möglichen Zukunft. Ihre einzige Hoffnung, die Katastrophe abzuwenden und das Schicksal zu verändern, heißt Mike LeRoi. Der Universitätslehrer für englische Literatur mußte gerade seinen Nebenjob als Berufskiller aufgeben, da er und seine Familie in einen tödlichen Autounfall verwickelt waren.

Mama Nettie erschafft eine Schattenmaske, die LeRoi wiedererwecken soll. Sie gräbt die Leiche aus und setzt die Maske in seine Brust ein. Durch Mama Netties Voodookräfte erwachte LeRoi zu neuem Leben als Voodookrieger Shadowman. Nur er kann die nahende Apokalypse abwenden.

Die Träume der Toten

Die dunkle Vorgeschichte zu Iguanas potentiellem Videospielhit wird vor allem bei den Freunden des Horrorgenres Vorfreude wecken. Schon vor über eineinhalb Jahren konnte man erste Gerüchte über Shadowman lesen. Das Spiel kommt als echter Multiformater, man entwickelt gleichzeitig an der N64- und der PlayStation-Version. Jason Falcus von Iguana versichert, daß man versucht, die Versionen so ähnlich wie möglich zu halten, die jeweiligen Fähigkeiten der Plattformen allerdings zuweilen Restriktionen auferlegen. Atmosphäre, Gameplay und Spielerfahrung sollen allerdings identisch sein.

Shadowman basiert auf einer relativ unbekannten Comic-Serie von Garth Ennis (Preacher, Hellblazer) und Ashley Wood.

Die Hauptfigur LeRoi findet sich nach seiner Auferstehung in den Sümpfen von Louisiana wieder. Der erste Abschnitt soll als Trainingslevel

Im Dunklen kann Shadow Man mit einer Art Lichtsäbel die Szenerie erhellen

Im alten Londo begegnet LeRoi eigenartigen Kreaturen

Perspektivenwechsel erleichtern das Fixieren fliegender Feinde

Hinter den Mauern der gewaltigen Burg wartet ein gigantischer Level





Dank Softskin-Technologie sehen die Charaktere wie aus einem Guß aus



Die Spielfigur kann in jeder Hand ein Waffensystem mit sich führen



Der Kontrollraum wird gut bewacht, wobei die Gegner mit hoher künstlicher Intelligenz vorgehen



Jedes Gebäude kann betreten, jeder Gegenstand benutzt und eingesetzt werden



Ein Vampir versperrt LeRoi den Weg, man muß mit den passenden Waffen gegen die Höllengeschöpfe vorgehen

dienen, ähnlich wie Haus und Garten bei Tomb Raider. Die relativ anspruchsvolle Steuerung soll hier in Fleisch und Blut übergehen, ohne den Spieler zu zwingen, permanent im Handbuch nachschlagen zu müssen. Insgesamt gibt es zwanzig verschiedene Level, darunter reale Orte wie New York oder London, aber auch Regionen der Deathside, die an apokalyptische Gemälde von Bosch erinnern. Der Spielverlauf ist nicht chronologisch, man wandert zwischen den Welten und begibt sich nach Bedarf in die jeweiligen Abschnitte.

Der Shadowman kann bis zu fünfzig verschiedene Waffen einsetzen, wobei er jeweils zwei gleichzeitig anwenden kann. Seine Gegner sind vorwiegend Monster, Untote bzw. die fünf Serienmörder, die das Tor zur Hölle aufgestoßen haben. LeRoi hat im Reich der Toten andere Fähigkeiten als in der Welt der Menschen. Als Profikiller ist er allerdings sehr kreativ in der Wahl seiner Tötungsinstrumente. Seine primäre Aufgabe besteht darin, das Öffnen des Höllentors zu verhindern

Die Darstellung erinnert an die Tomb Raider-Reihe, Ihr steuert Euren Helden aus der Third Person-Perspektive, wobei die Kamera selbstständig justiert wird. Anders als bei vielen Genrekollegen, hat der Shadow Man mehr Möglichkeiten, sich innerhalb seiner Welt zu bewegen. Jedes Gebäude ist begehbar und jeder herumliegende Gegenstand läßt sich bewegen, nehmen oder anwenden. Die Level sind zumeist sehr düster gehalten, trostlose Landschaften in erdigen Farbtönen. Projektleiter Simon Phipps sagt über Shadow Man, daß es ein extrem blutiges Spiel werden wird. Man kann die Leute nur schwer zum Lachen oder Weinen bringen, wenn sie ein Videospiel spielen, allerdings kann man sie zu Tode erschrecken, und genau das versucht Shadow Man. Was man vor allem bei Nintendo dazu sagen wird, ist noch ungewiß. Hierzulande, davon kann man eigentlich aufgrund der Politik, die Acclaim in der Vergangenheit in Deutschland vertreten hat, ausgehen, kann man mit radikalen Schnitten rechnen. Shadowman wird ein ziemlich radikales Spiel. Sogar die Serienmörder wurden echten Vorbildern nachempfunden. Neben dem berühmten Jack The Ripper gehören noch Avery Marx, der „Home Improvement"-Killer, Milton Pike, ein ausgetickter Vietnam-Veteran, Marco Cruz, ein psychopathischer DJ aus Nevada und Dr. Victor Batrachian, ein verrückter Psychiater zum exklusiven Metzelzirkel.

Exklusive Grafiken für exklusive Spiele

Die neue Firmenphilosophie von Iguana sieht so aus, daß jedes Spiel auch einen unverwechselbaren Grafiklook verpaßt bekommen soll. Shadowmans vollkommene 3D-Umgebung, die zu 100 Prozent aus Polygonen und Texture Mapping besteht, erlaubt einige innovative Techniken. Die Texturen der Charaktere sind so etwas wie eine aus einem Guß bestehende Oberfläche, die wie eine Haut wirkt und keine Blitzkanten bspw. an Ellenbogen oder Kniegelenken zuläßt. Man hat sich bei Acclaim seit Jahren mit einem Soft Skin-System auseinandergesetzt, das sich in Echtzeit einsetzen läßt. Die Ergebnisse dieser Forschung zahlen sich nun bei Shadowman aus. Eine Hauptschwierigkeit beim Darstellen komplexer Welten war die Masse an Berechnungen, die der Computer durchführen muß. PCs verfügen über Fließkomma-Prozessoren, während Konsolen wie die PlayStation solche „Rechenknechte" nicht aufweisen. Mit gezielten Rechenoperationen kann man die Fließkomma-Berechnung umgehen, allerdings nur, wenn man zuvor festlegt, wieviele Berechnungen durchgeführt werden müssen. Dadurch kann man der PlayStation einges an unnötiger Rechenarbeit ersparen, die der PC mühelos ohne Tempoverlust durchführt. Nebeleffekte sollen bei Shadowman deshalb weitestgehend dramaturgischen Hintergrund haben, und nur in seltenen Fällen zum Kaschieren von Grafikaufbau dienen. Die N64-Version wird natürlich in Hi Rez laufen und das 4MB-Pak unterstützen.

Irritierende Geräusche, markerschütternde Schreie und interaktive Soundtracks sollen Shadowmans' Atmosphäre auf N64 (dank Kompressionsroutine) und PlayStation effektiv und mit Raumklangabmischung abrunden. Bislang befindet sich das Spiel noch in der Alpha-Phase, sprich im Rohzustand. Wir werden Iguana in England im Laufe der nächsten Monate einen Besuch abstatten und recherchieren, ob hinter den vielversprechenden Grafikdemos und den markigen Aussagen auch ein Spitzenspiel heranwächst.

5 Fragen an Darren Falcus, Iguana UK

Fun Generation: Wie will man die Spieler für Shadowman begeistern?

Darren Falcus: Es ist kein durchschnittliches Spiel mit knuddeligen Charakteren. Es ist ein Spiel für Erwachsene mit Blut, Sex und Gewalt, natürlich niemals zum Selbstzweck. Zudem ist es auch ziemlich bedrohlich aufgebaut und saugt den Spieler in die Handlung.

FG: Turok 2 ist (außer in Deutschland) ziemlich gewalttätig. Wie kann man Shadowman im Vergleich einordnen?

DF: Es ist mindestens so blutig, allerdings wird Gewalt wie erwähnt nicht als Selbstzweck verwandt. Es gibt allerdings auch Puzzle-Elemente und typische Action-Adventure-Abschnitte.

FG: Gab es Vorbilder für das Script?

DF: Die Atmosphäre ist ähnlich bedrohlich wie in Sieben. Jacob's Ladder war ebenso eine Inspiration wie Clive Barkers Hellraiser.

FG: Mußtet Ihr schon etwas herausschneiden (aus dem Spiel, Leute aus dem Spiel!)?

DF: Turok 2 hat bei Nintendo die Marke ziemlich nach oben geschraubt, ich glaube nicht, daß man an Shadowman etwas auszusetzen haben wird.

FG: Ist Shadowman als Fortsetzung angelegt?

DF: Wir haben den Plot auf ein oder mehere Sequels angelegt, derzeit wird auch schon an der Story geschrieben.

facts



Genre: ....Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: ....Acclaim
Entwickler: ....Iguana UK
Testmuster: ....Acclaim
Veröffentlichung: ......3. Quartal

Guardian's Crusade

Daniel Johannes

Vor gar nicht allzu langer Zeit waren Rollenspiele in Deutschland noch Mangelware. Wollte man einen Vertreter des in Japan so gern gespielten Genres erwerben, war man gezwungen, auf Importe zurückzugreifen. Neuerdings scheint sich das Blatt aber immer mehr zum Guten zu wenden. Die hiesigen Anbieter haben begriffen, daß sich RPGs auch hierzulande alles andere als schlecht verkaufen.

Spannender Kampf: Bei dem Versuch, den Helden zu beißen, bekommt der unförmige Dinosaurier das Schwert auf den Kopf



Der Affe mit dem langen Schwanz ist nur eines der zahlreichen, ungewöhnlichen Monster



Frechheit! Der Held wird einfach nicht ernst genommen



Die Texte sind teilweise recht witzig!



Traurige Szene: Das Monsterbaby wird ausgesetzt

Im Gegensatz zu Meisterwerken wie Final Fantasy VII ist Guardian's Crusade jedoch nicht gerade düster gehalten, sondern präsentiert sich viel eher als humoristisches Comic-Rollenspiel. In der Rolle eines jungen, namenlosen Ritters zieht der Spieler also aus in eine Fantasywelt, die vor ungewöhnlichen Kreaturen nur so strotzt. So trifft man beispielsweise schon nach kurzer Spielzeit auf ein seltsames rosafarbenes Wesen, das noch am ehesten als Mischung aus einem Schwein, Kirby, dem Edelknödel und einem schief aufgeblasenen Luftballon bezeichnet werden kann. Nach kurzer Absprache mit dem Bürgermeister, wie mit der geflügelten Sau zu verfahren sei, begibt man sich mit dem Helden schließlich in eine nahegelegene Höhle und setzt das zugelaufene Monsterbaby dort aus. Allerdings erinnert sich der junge Ritter schon bald an die eindringliche Warnung eines Geistes, der ihm erschienen war, die Kreatur zu seinen Eltern zu bringen, und beschließt daher, die Flugsau wieder aus der erwähnten Höhle herauszuholen und daheim abzuliefern. Dummerweise weigern sich die unter Tage lebenden Mäuse (?) aber, das ungewöhnliche Tier herauszugeben, bevor der Held sie nicht vor einem schrecklichen Monster gerettet hat. Wie üblich müssen also allerlei Aufgaben nebenbei erledigt werden, was RPG-Kenner ja gewöhnt sein dürften.

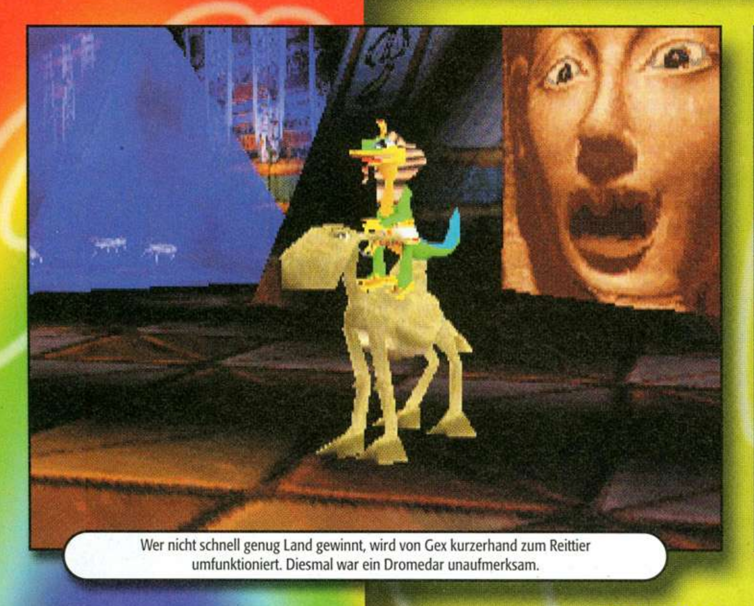
Der Ritter und das hippe Flugschwein

Wie schon Link in Zelda - Ocarina of Time wird auch der Held in Guardian's Crusade ständig von einer Fee begleitet (welch' ein Zufall!), die stets einen hilfreichen Tip auf der Lippe hat. Zusammen mit der kleinen Helferin tapst man zunächst noch ein wenig vorsichtig durch das Heimatdorf des Protagonisten, das einem, wie die gesamte Spielumgebung überhaupt, in 32 Bit-gemäßem Polygongewand präsentiert wird. Anfangs erscheint die Grafik mit ihren einfachen Texturen noch sehr schlicht, je weiter man aber im Spiel vorankommt und je mehr man von der bunten Märchenwelt gesehen hat, desto abwechslungsreicher und detaillierter wird die Umgebung. Doch auch spielerisch wird Abwechslung geboten. So wollen jede Menge Städte, Türme, Schlösser, Höhlen und andere Dungeons durchwandert und erforscht werden. Unterwegs finden sich natürlich die obligatorischen Ausrüstungsgegenstände in Form von besseren Waffen und Rüstungen oder diversen Heiltränken. Vor allem der bereits erwähnte rosa Schweinsdrache leistet später äußerst hilfreiche Dienste als Transportmittel und sorgt somit zusätzlich für Kurzweil. Nach einiger Zeit ist es nämlich möglich, sich mit dem pummeligen Monsterbaby in die Lüfte zu erheben und auf diese Weise schneller von einem Ort zum anderen zu gelangen. Daß eine so große Abenteuerwelt natürlich nicht nur von friedliebenden Wesen bevölkert wird, dürfte klar sein. Außerhalb von Städten trifft man regelmäßig auf Monster, die – kommt man mit ihnen in Berührung – einen umgehend in einen Kampf verwickeln. Dazu wird wie üblich in einen speziellen Battle-Screen umgeblendet, in dem dann wahlweise mit der Waffe oder (später) auch mit Magie angegriffen werden darf. Die uns vorliegende Preview-Version bot bereits kurzweiligen Spielspaß. Ob Guardian's Crusade aber auch über lange Zeit begeistern kann und ob die deutschen Texte akzeptabel sind, wird jedoch erst der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

facts

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Tamsoft
Testmuster:	Activision
Veröffentlichung:	Frühjahr




Wer nicht schnell genug Land gewinnt, wird von Gex kurzerhand zum Reittier umfunktioniert. Diesmal war ein Dromedar unaufmerksam.

Business as usual: Die Levelwächter beeindrucken durch pure Größe

GEX 3

DEEP COVER GECKO

Fabian Döhla

Für die Vermarktung des dritten Teils der erfolgreichen Gex-Serie hat Crystal Dynamics zwei gewichtige Argumente gewinnen können. Diese befinden sich im tiefen Ausschnitt von Baywatch-Nixe Marliece Andrada, die in der beliebten Rettungsschwimmer-Serie die Rolle der Skylar Bergman mimt. Im Spiel übernimmt die vom lieben Gott bevorzugte Blondine die Rolle von Agent Xtra, und hilft dem gewieften Gecko mit allerlei sinnvollen Tips.

Die Konversation zwischen Gex und Marliece erfolgt dabei über das LCD-Display auf der Armbanduhr des Geckos - dabei meldet sich Agent Xtra per FMV-Einspielung zu Wort. Damit nicht genug: Neben Hilfestellung von weiblicher Seite wird in der Endversion auch Gex' Bruder Alfred hin und wieder kurze Gastauftritte haben und den Spieler dabei mit allerlei nützlichen Tips versorgen. Hündchen Rex gibt weniger Ratschläge, sondern vertraut mehr auf seine ausgeprägte Kaumuskulatur. Generell ist der 3DO-Abkömmling nicht mehr so oft auf sich alleine gestellt. Ähnlich wie bei Donkey Kong Country darf der Polygon-Gecko auf dem Rükken von allerlei Getier Platz nehmen. So kann man auf einem Krokodil durch das Wasser gleiten oder ein Dromedar für eine kleine Pyramidenführung zweckentfremden. Wer Esel und Co. langweilig findet, kann in einer Stage auch als Panzerfahrer für Recht und Ordnung sorgen. Wintersport-Fans freuen sich zudem über die Möglichkeit, dem Gecko ein Snowboard an die Saugfüße zu pappen.


Future-Look: Gex gibt sich wie immer äußerst vielseitig

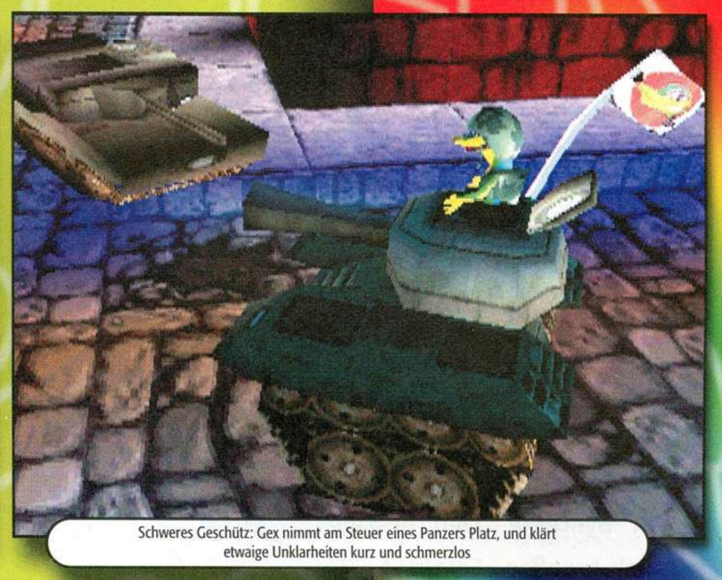

Auf der Bohnenranke klettert unser Reptil-Held nach und nach zur Spitze der Stage



Mit dem Esel unter dem Hintern ignoriert Gex den Warnhinweis todesmutig

Ziel der actiongeladenen Reise ist natürlich wieder das Ende der Herrschaft von Bösewicht Rez, der aus seiner Niederlage im Prequel nicht gelernt zu haben scheint. Die Idee mit verschiedenen Outfits kennen wir noch von Gex 3D, inzwischen verfolgt Crystal Dynamics diesen Gedanken wesentlich intensiver. Wenn Gex: Deep Cover Gecko Ende März in deutsche Geschäfte kommt, wird man den Helden in jeder Stage völlig verwandelt erleben. Diesmal in der Pipeline: Dracula-Gex, Baywatch-Gex, Hercules Gex und Incredible Hulk-Gex. Doch auch Spider-Man-Gex, Wrestling-Gex und ähn-


Das Ritter-Outfit ist nur eine der zahlreichen Verwandlungsmöglichkeiten des flinken Reptils.


Schweres Geschütz: Gex nimmt am Steuer eines Panzers Platz, und klärt etwaige Unklarheiten kurz und schmerzlos


Steht der Götz im Hintergrund...


Ein Gegner, dem man ohne schlechtes Gewissen einen Tritt in die Eier verpassen kann


Im Sherlock Holmes-Outfit wirkt der Protagonist ungewöhnlich seriös

lich abgefahrene Outfits sorgen für Abwechslung. Als kleine Inhouse-Anspielung darf man mit Sicherheit Akuji-Gex verstehen, schließlich stammt das „herzlose" Abenteuer ebenfalls von Crystal Dynamics. Die Kostüme haben jedoch nicht nur grafische Auswirkungen, sondern beeinflussen auch nachhaltig die Fähigkeiten des Firmenmaskottchens. Stapft man als giftgrüner Hulk durch die Level, so ist man unverwundbar, wohingegen das Hercules-Outfit übermenschliche Kräfte verleiht. Sämtliche Aktionen werden vom schuppigen Helden wieder mit frechen Sprüchen kommentiert - diesmal soll das schon im Vorgänger recht große Arsenal nochmals erweitert werden. Wie immer kann es Gex nicht lassen, hin und wieder über diverse Promis herzuziehen. Trendgerecht bekommt zum Beispiel der amerikanische Präsident Bill Clinton sein Fett weg. Zocker, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, werden sich diesmal übrigens freuen, plant Eidos doch die vollständige Lokalisierung von Gex 3.

Hi-Rez so weit das Auge reicht

Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind aber nicht nur inhaltlicher Natur. Besonderes Augenmerk legt man auf eine stark überarbeitete Optik. So verwendet die aufgebohrte Grafik-Engine diesmal die 512 x 240-Auflösung der PlayStation, die man ebenfalls in Legacy of Kain: Soul Reaver zu Gesicht bekommen wird. Spiegelungen in Gex' Umgebung verraten dem Kenner außerdem den Gebrauch von Environment Mapping - eine grafische Finesse der PlayStation, die man sonst eigentlich nur bei Rennspielen geboten bekommt. Crystal Dynamics betont ausdrücklich daß man trotz dieser Verbesserungen die Framerate des Vorgängers nochmals steigern will. Einen der Hauptkritikpunkte von Gex 2 will man zudem auch ausmerzen. So soll die Kameraführung diesmal deutlich benutzerfreundlicher ausfallen - wobei man sich wieder an einem Produkt aus eigenem Hause orientiert. Wer schon die Möglichkeit hatte, den Voodoo-Zauber Akuji the Heartless anzuspielen, der weiß, daß auch auf der PlayStation eine intelligente Lösung dieses Problems möglich ist. Verdeckte Spielerfiguren und clippende Texturen will man diesmal minimieren, gleiches gilt für ärgerliches Nachjustieren der voreingestellten Perspektive. Hinsichtlich des Umfangs will man ebenfalls neue Maßstäbe setzen. Inklusive der Bonusstages und einiger Top Secret-Areas erkundet man 19 riesige Level, die je nach Missionsziel in unterschiedlicher Art und Weise erforscht werden wollen. Auch die Bonusrunden sind wieder mit auf CD. Hat man eine Stage komplett gemeistert, so darf man im Kampf gegen eine unbarmherzig heruntertickende Uhr auf Extrajagd gehen. Die für das Nintendo 64 angekündigte Version von Gex: Deep Cover Gecko soll sich diesmal übrigens stärker von der CD-Fassung unterscheiden. Man plant derzeit nur mit denselben Oberwelten und identischen Endbossen, ansonsten verspricht man unterschiedliches Leveldesign. Ob sich Gex-Liebhaber deswegen zwei Versionen ins Haus holen müssen, kann man im Moment noch nicht beantworten. Da der Modul-Gex aber sowieso erst später ins Rennen geschickt wird, konzentrieren wir uns in der nächsten Ausgabe lieber voll und ganz auf den PlayStation-Test des frechen Helden, und sagen Euch, ob die Bemühungen des kalifornischen Entwicklerteams ausreichen, um am Thron von Mario zu rütteln.



▼ facts

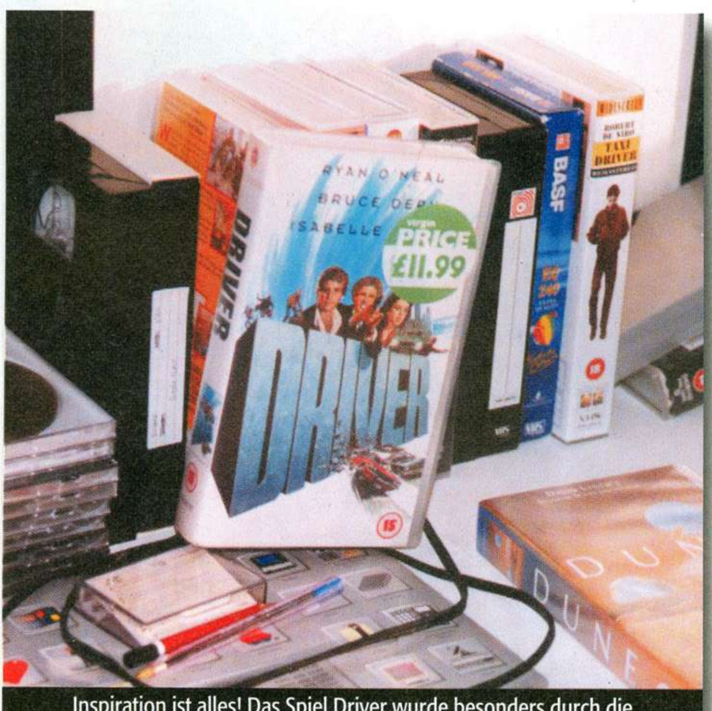
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	30. März

REFLECTIONS
INTERACTIVE

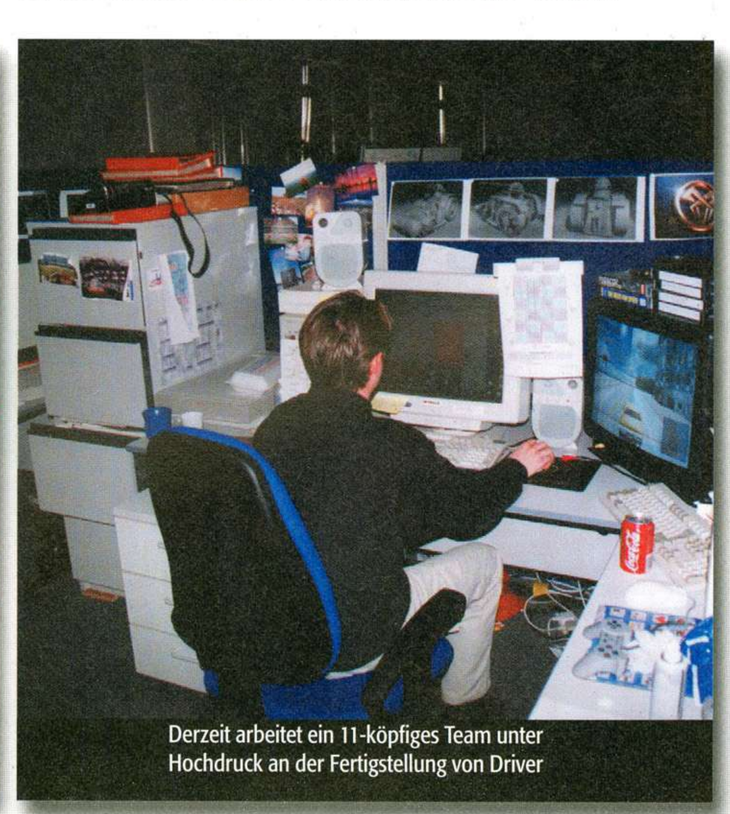
FABIAN DÖHLA

Die Wurzeln der im englischen Newcastle angesiedelten Entwickler-Firma Reflections reichen erstaunlich weit zurück. Seit nunmehr 14 Jahren entwirft das überschaubare Team Software für alle möglichen Systeme. Den ersten wirklich großen Erfolg feierte man mit dem Kult-Titel Shadow of the Beast, welches 1989 über Psygnosis auf dem Amiga veröffentlicht wurde. Das Zwei-Mann-Projekt heimste zurecht zahlreiche Preise ein - die Präsentation stellte zum damaligen Zeitpunkt wirklich alles in den Schatten. Somit entwickelte sich Shadow of the Beast im Veröffentlichungsjahr zum meistverkauften (und meistkopierten) Titel auf dem Amiga 500. Der Erfolg zog noch zwei Sequels nach sich, die zwar hinsichtlich des Gameplays deutlich Fortschritte aufweisen konnten, den Flair des Originals aber nicht mehr einzufangen wußten. Der nächste Kracher folgte dann aber erst im Jahre 1994.

Das ursprünglich als Demolish'em Derby angekündigte Destruction Derby gehörte zu der ersten Generation an PlayStation-Titeln, und ließ sich weltweit über eine Million mal an den Mann bringen. Weil Psygnosis vom Erfolg der wilden Autojagd überaus angetan war, schob man ein technisch verbessertes Sequel nach. Destruction Derby 2 kam Ende '96 in den Handel, und konnte sich ebenfalls wieder jenseits der Millionenmarke plazieren. Der Vorliebe für Zerstörungsorgien auf vier Rädern ist man treu geblieben - nach dem Weggang von Psygnosis zu GT Interactive werkelt man in einem überdimensionierten Großraumbüro nun an Driver - das im Gegensatz zu den Rennstrecken der Vorgänger die blechverschleißende Action diesmal in die Öffentlichkeit der 70er Jahre verlagert. Wir unterhielten uns mit den Brüdern Gareth und Martin Edmondson über biestige Zeiten, Spiele im Zeichen der Eule, kommende Projekte und natürlich über Driver.



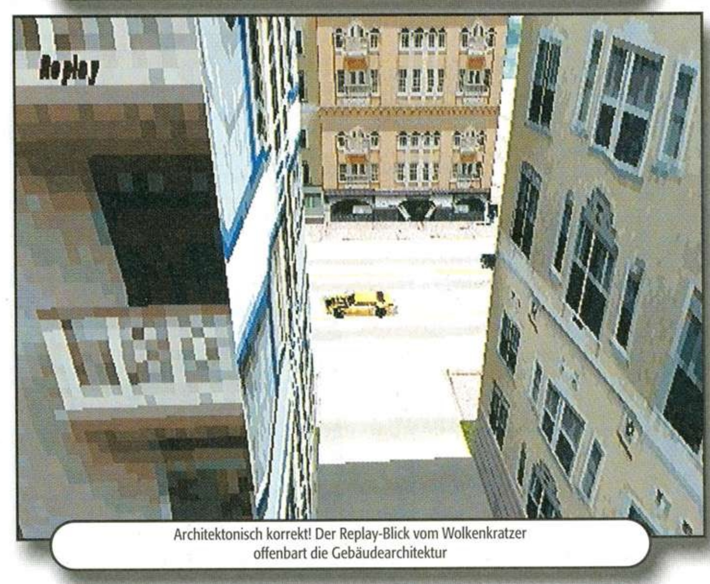
Inspiration ist alles! Das Spiel Driver wurde besonders durch die Film-Vergangenheit von Martin Edmondson beeinflußt


Derzeit arbeitet ein 11-köpfiges Team unter Hochdruck an der Fertigstellung von Driver

Driver

Autoverfolgunsgsjagden mit Kasko-gefährdenden Blechschäden und breiten Gummispuren auf dem rauhen Asphalt - im Fernsehen spätestens seit der Erfolgsserie Starsky & Hutch ein Pflichtbestandteil eines ordentlich gestylten Gangster-Movies. Wer Blues Brothers mag und an Ronin gefallen fand, darf sich als prädestinierte Zielgruppe für Driver ansehen.

Motorschaden! Waghalsige Driver-Piloten riskieren die Gesundheit ihre Vehikels. Bleibt das Fluchtfahrzeug stehen, müßt Ihr die Mission nochmals beginnen



Architektonisch korrekt! Der Replay-Blick vom Wolkenkratzer offenbart die Gebäudearchitektur

Die Macher an den Tastaturen haben bereits in der Vergangenheit ordentlich Erfahrung in der Sparte Zerstörungswahn gesammelt. Ein Großteil der Driver-Entwickler zeigte sich für die erfolgreichen PlayStation-Materialschlachten Destruction Derby 1 & 2 verantwortlich. Ex-Psygnosis Lieferant Reflections legt aber sehr großen Wert darauf, daß man sich bei dem jetzigen Projekt nicht auf einen faulen Kompromiss einlassen wollte. Die Erfahrungen der Fahrphysik hat man übernommen und feingetunt - der Rest der 70er Jahre-Jagd ist aber als absolute Neuentwicklung zu verstehen. Wer sich mit dem Spielinhalt von Driver konfrontiert sieht, versteht diese Entscheidung recht schnell. Anstatt mit straff gefederten Rennboliden über Rundkurse zu heizen, setzt Driver auf konsequente Lässigkeit. Schwerfällig wirkende Muscle-Cars mit begehbarem Hubraum schieben sich sanft brabbelnd durch amerikanische Großstädte. Als Spieler darf man am Steuer eines solchen Klassikers Platz nehmen und den braven Verkehrsteilnehmern zeigen, daß 7,2 Liter nicht nur zum Einkaufen und Flanieren dienen, sondern ihren gewaltigen Drehmoment auch bei gnadenlosen Verfolgungsjagden mit der offenbar wenig beschäftigen Polizei auf die Straße bringen können. Als kleiner Ganove führt man diverse Aufträge für den allmächtigen Boss aus. Da die kriminellen Deals natürlich permanent schief gehen, darf man mit schöner Regelmäßigkeit das Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten. Die Cops sehen diesen Verdunklungsversuchen nicht tatenlos zu - ganze Einsatzstaffeln versuchen einen durch rücksichtslose Fahrmanöver auf den rechten Weg zurückzubringen - auf gut deutsch: direkt in den Knast. Dabei agieren die Jungs von der Trachtengruppe keinesfalls CPU-typisch dumm. Abkürzungen im weitverzweigten Straßennetz kennen sie auswendig, zudem wird über Funk ständig der Lagebericht aktualisiert. Wer die Gesetzeshüter abschütteln will, muß sich von seinen in der Fahrschule antrainierten Zimperliese-Manieren trennen. Nur durch Drifts über Bordsteinkanten, rücksichtlose Handbrems-Turns und suizid-verdächtige Überholmanöver kann man den Spielverderbern entkommen. Die Interaktion mit der dreidimensionalen Umgebung steht dabei im Vordergrund. Wer allzu intensiv aufs Gas drückt oder die Fahreigenschaften seines Straßenkreuzers überschätzt, landet im positivsten Fall auf einer Grünfläche - oder zerschellt mit Wucht an der Ecke eines Hochhauses. Ein paar dieser eklatanten Fahrfehler verzeiht die schwere Kutsche - wer jedoch permanent Laternen flachlegen will oder mit dem Gegenverkehr kollidiert, muß mit Rahmenschaden aufgeben - gehen sie nicht über Los, ziehen sie keine 4000 DM ein. Im Gegensatz zu Gangsta-Kollege Grand Theft Auto von DMA ist die wilde Jagd nämlich erst vorbei, wenn der Fluchtwagen schrottreif ist. Hat Euch die Polizei also gestellt, ist noch nicht aller Tage Abend. Begleitet von knärzenden Geräuschen und fliegenden Kleinteilen bahnt man sich den Weg aus der Polizeifalle. Um die Geräuschkulisse solcher gar nicht vorschriftsmäßigen Manöver entsprechend einzufangen, begab sich die Akustik-Abteilung mit einem Camaro auf einen unbenutzen Busparkplatz und schrubbte kurzerhand die Reifen herunter - derart authentische Geräuschkulissen wünschen wir uns zukünftig auch bei anderen Produkten. Da Abwechslung bekanntlich das halbe Leben ist, beschränkt sich Driver aber nicht nur auf hitzige Rasereien. In einer Mission gilt es zum Beispiel, die Schaufenster eines in Zahlungsnot befindlichen Kunden zu zerstören - daß dieses Treiben nicht lange geheim bleibt, versteht sich von selbst. Hin und wieder ist auch Rollentausch angesagt, flüchtige Konkurrenz-Ganno-


Trotz drohender Gefahr bleibt der sichtlich gelangweilte Passant erstaunlich ruhig


Schönen Gruß an den Gärtner: Selbst der Vorgarten wird zur Rennstrecke umfunktioniert



Da lacht der Reifenhändler... Unser Fluchtfahrer radiert in einer Verschnaufpause sein Zeichen auf den Teer

Hoffentlich Allianz-versichert! Heftige Karambolagen kennt man noch aus Destruction Derby

ven drängt Ihr von der Straße ab, um ihnen für die Zukunft zu sagen, woher der Wind weht. Bevor man jedoch erstmals am Steuer des Fluchtfahrzeugs Platz nimmt, muß man der versammelten Unterweltschickeria beweisen, was man auf dem Kasten hat. In einer Tiefgarage radiert man dicke Streifen auf den Beton und beweist fahrerisches Können - als Belohnung gibt es postwendend den ersten Job für Gangster-Azubis.

Everybody be cool - this is a robbery!

Be cool - so lautet auch das derzeitige Motto im Büro von Reflections. Mit Hochdruck tüftelt ein 11 Mann starkes Team an den letzten Feinheiten - wenn Ihr diese Zeilen lest, sollte Driver schon das Sony Approval hinter sich haben. Der betriebene Aufwand erscheint dabei wirklich immens: Um die vier Städte, die quasi als Obermission angesehen werden dürfen, detailgetreu auf Sonys PlayStation zu übertragen, besann man sich einer ungewöhnlichen Methode. Mit zwei Kameras ausgerüstet jetete ein Teil des Teams in die Vereinigten Staaten



Burn-Out! Wer brachial beschleunigt, verliert schnell den notwendigen Grip





Eben noch stolzer Neuwagenbesitzer...



...und schon wenige Momente später reif für die Richtbank

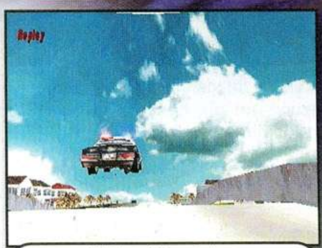
Authentisch! Im Hintergrund erkennt man einen kleinen Spirituosenladen

und machte einen heimischen Taxifahrer zum glücklichsten Mensch auf Erden. Die Parole: Bitte einmal durch die ganze Stadt und zurück. Das Filmmaterial wurde anschließend in Newcastle ausgewertet, und im Abgleich mit Stadtplänen Gebäude für Gebäude auf CD gebannt. Stadtkenner finden sich in New York, Miami, San Francisco und Los Angeles sofort zurecht. Sogar die Texturen an den Hauswänden sind identisch zu den realen Vorbildern. Wer sich die Zeit nimmt, entdeckt den kleinen Bäckerladen an der Ecke oder die Bücherei an der Main Avenue. Sage und schreibe 150.000 Gebäude lädt sich der 32-Bitter mittels Streaming-Technik in den Speicher - wenn auch manchmal auf Kosten der Fernsicht.



Lediglich einige größere Stores wird man nicht gleich erkennen, was auf Schwierigkeiten mit der Lizenz-Vergabe beruht. Gleiches gilt für den Fuhrpark: Die im Laufe des Spiels ausbaufähigen Wagen sind Phantasieprodukte. Die meisten Hersteller sehen es äußerst ungern, wenn ihre Referenzmodelle mit Wucht an eine Hauswand gesetzt werden oder eine zentrale Rolle bei der Ausführung einer Straftat spielen.

Einen Test dieses vielversprechenden Konzepts liefern wir Euch hoffentlich in der nächsten Ausgabe - dann wird sich auch klären, wie abwechslungsreich sämtliche Missionen ausfallen, und ob das neuartige Spielkonzept auch langfristig zu motivieren weiß.

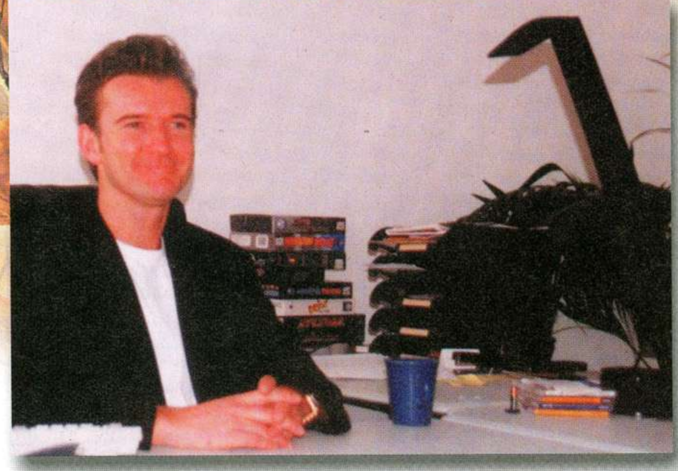


Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten!

▼ facts

Genre:	Gangsta-Action
Spieler:	1
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Reflections
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	März

Im Gespräch mit Martin Edmondson (Managing Director)



Fun Generation: Wird Reflections in naher Zukunft seinen Personalstamm vergrößern - immerhin arbeitet das Team ja zur Zeit an drei Projekten gleichzeitig.

Martin Edmondson: Es erfolgen auf keinen Fall drastische Maßnahmen. Wir werden höchstens ein weiteres Team und eine Handvoll Leute anstellen. Inzwischen benötigt man für ein Spiel ja auch eine ganze Menge mehr Zeit.. Destruction Derby haben wir damals in acht Monaten fertiggestellt - mit einem Descent geht so was nun mal nicht.

FG: Und welche Systeme werden unterstützt werden? Weiterhin PlayStation und PC, oder zukünftig auch das Nintendo 64 oder der Dreamcast?

ME: Aufgrund der Größe unserer Firma können wir es uns im Moment nicht erlauben, Kräfte für den Dreamcast abzustellen. Wir haben mit der PlayStation einfach sehr viel Erfahrung, gleiches gilt für den PC. Deshalb werden wir uns vorerst auch nur mit diesen Systemen befassen.

FG: Aber man hört doch immer, daß Konvertierungen vom PC auf den Dreamcast kinderleicht sein sollen.

ME: Wir haben das ganze Sega-Equipment da und werden mit Sicherheit auch einmal ein paar Leute davorsetzen, um zu überprüfen, ob diese Konvertierungsgeschichte auch wirklich so simpel zu bewerkstelligen ist. Wir sind uns aber auch darüber bewußt, daß Sega sich nicht unbedingt einfache Umsetzungen vom PC wünscht. Dafür bräuchte man schließlich keinen Dreamcast - und den PC hat man eh schon meist daheim stehen. Sega will exklusive Spiele und sieht es deshalb gerne, wenn Spiele speziell auf dem Dreamcast entwickelt werden. Außerdem macht eine Entwicklung im Moment noch nicht sonderlich viel Sinn. Erst wenn genügend Grundgeräte verkauft sind, besteht auch die Chance, die Entwicklungskosten wieder hereinzuholen.

FG: 'ne kleine Zwischenfrage - gab es bei Shadow of the Beast eigentlich einen Cheat? Ich habe da mal was gelesen, aber es hat nie funktioniert.

ME: *(Lacht)* Hmm, das weiß ich gar nicht. Aber wenn ich zurückdenke, dann fällt mir ein, daß es da eigentlich keinen Cheat gab. Ich habe ebenfalls mal etwas gelesen - das war aber völlig falsch. Wir waren damals nur zu zweit - was beeindrucken aufzeigt, daß sich seitdem doch einiges geändert hat - und da müßte ich über einen Cheat Bescheid wissen. Zur damaligen Zeit waren Cheats auch noch nicht ganz so populär.



FG: Warum hat man nach der langen Zeit Psygnosis verlassen und ist zu GT Interactive gewechselt?

ME: Das war kein Streit oder so - aber es hat sich bei Psygnosis einfach sehr, sehr viel geändert. Wir haben also die Entscheidung eines Wechsels getroffen, schließlich wollten wir auch Reflections bekannter machen. GT strengt sich zudem wirklich an, auch die Entwickler ins rechte Licht zu rücken, was natürlich auch für uns sehr gut ist. Wenn man zwei Jahre an einem Spiel arbeitet, dann ist es schlimm, wenn sowohl Entwickler als auch Publisher über den gleichen Kamm geschert werden. Das ist für mich persönlich sehr frustrierend - und mit Sicherheit auch für die ganzen Leute, die an dem Projekt gearbeitet haben. Viele haben ja sogar gedacht, daß Psygnosis uns besitzt, und daß Destruction Derby von Psygnosis programmiert wurde und nicht von einem unabhängigen Entwickler.

FG: Was wird denn jetzt aus Destruction Derby 64?

ME: Ich weiß nicht, ob es sich noch in Entwicklung befindet. Kann ich echt nicht sagen.

FG: Aber Psygnosis besitzt doch die Rechte an Destruction Derby?

ME: Ja. Ich bin mir ziemlich sicher, daß irgendwann ein Destruction Derby 3 erscheint - wohl auch für das Nintendo 64. Wir hätten auch gerne ein Destruction Derby 3 gemacht, aber nun mal die Lizenz verloren - so sieht das bei einer Vertragsauflösung einfach aus. Bei GT ist das ganz anders, hier bleiben die Rechte so oder so bei uns.

FG: Hat Euch der Film Driver bei der Konzeption Eures Spiels in irgendeiner Weise beeinflußt?

ME: Ich hab' diesen Film im Alter von knapp zehn Jahren gesehen, und mir haben Auto-Verfolgungsjagden sehr gut gefallen. Wenn ich als Kind länger aufbleiben durfte, um zum Beispiel Starsky and Hutch zu sehen, dann war das für mich etwas wirklich tolles. Die Verfolgungsjagd im Intro hatte etwas - die wurde auch nie langweilig. Da kam also die Inspiration her - Verfolgungsjagden. Der Name Driver soll einfach kurz und eingänglich sein. Ich mag solche Bezeichnungen wie „Hot Pursuit" nicht sonderlich.

FG: Aber Spiele wie Destruction Derby und Driver beeinflussen doch hoffentlich nicht Ihren Fahrstil?

ME: Eher umgekehrt - mein Fahrstil hat Spiele wie Destruction Derby und Driver beeinflußt.

FG: Viele haben den hohen Schwierigkeitsgrad von Destruction Derby 2 bemängelt...

ME: ...und von Shadow of the Beast!

FG: ...wird Driver in ähnlich hohen Regionen angesiedelt?

ME: Eigentlich sollte das nicht der Fall sein. Das Problem ist, daß wir einfach die ganze Zeit unserer Entwicklungen spielen und somit gut damit zurechtkommen. Man spielt jeden Tag stundenlang, wird wirklich gut und verliert somit schnell den Überblick, ob etwas schwer oder leicht ist. Diesmal holen wir uns aber ein paar Leute, die die Spiele für uns spielen sollen. Wir legen großen Wert auf deren Meinung zum Schwierigkeitsgrad.

FG: Driver ist aber doch an sich das optimale Spiel für den Dreamcast. Zudem war Sega in England immer sehr stark - wie beurteilt Ihr die Chancen für eine Umsetzung auf die Konsole, und wie schätzt ihr die Zukunft des Dreamcast ein?

ME: Ich verhalte mich da im Moment neutral - auch wenn ich mir wünsche, daß Sega wieder erfolgreich ist. Ein Markt, der von einem Hersteller beherrscht wird, ist nicht unbedingt unsere Traumvorstellung. Es macht uns das Leben zwar sehr einfach, da wir uns nur auf ein System konzentrieren müssen. Aber man will trotzdem niemanden in einer solch mächtigen Situation - es braucht immer einen gewissen Wettbewerb.

FG: Entwickelt Reflections primär aus Preisgründen nicht für das N64 oder gibt es da noch andere Faktoren?

ME: Das Problem ist ein anderes. Sämtliche unserer Spiele brauchen eine Menge Speicher und deshalb funktioniert dies nur auf CD. Gerade Driver greift permanent auf die CD zu, kein Wunder bei 150.000 Gebäuden pro Stadt. Der PC nutzt zudem noch die Festplatte. Und wie schon erwähnt: uns fehlt es ein wenig an Personal. Außerdem ist die Lernkurve bei N64-Entwicklungen gänzlich verschieden von der PlayStation, man müßte sich also komplett neu einarbeiten. Nintendo-technisch werden wir wohl erst mit der nächsten Hardware-Generation angreifen.

FG: Ihr steht also nicht so gut zum N64?

ME: Keinesfalls. Ich mag N64-Spiele, da sie einfach ein ganz anderes optisches Erscheinungsbild abgeben. Außerdem hat das Gerät einige tolle Features. Als wir mit der PlayStation-Programmierung anfingen, haben wir uns immer über das fehlende Z-Buffering und die nicht vorhandene Perspektiven-Korrektur geärgert. Man benötigt sehr viel Zeit, um diese Probleme zu umgehen. Wenn es diese Einschränkungen nicht gäbe, hätten wir deutlich mehr Polygone für andere Sachen. Das ist also einer der Vorteile des N64 - wäre schön, wenn das die PlayStation auch könnte. Das wird sich aber mit der nächsten Konsole ändern.



Im Gespräch mit Gareth Edmondson (Project Manager)

FG: Driver scheint ein überaus lebhaftes Spiel zu werden. Wie habt Ihr die ganze Action realistisch umsetzen können, und auf welchen Part seid Ihr besonders stolz? Haben Euch Experten bei der Umsetzung von bestimmten Features geholfen?

Gareth Edmondson: Das Spiel greift auf realitätsgetreue Werte zurück - was auch unheimlich wichtig ist. Ein Spiel mit schlechter Physik ist eine Katastrophe. Man stelle sich nur einmal ein Billardspiel oder auch Destruction Derby mit schlechter Umsetzung der physikalischen Aspekte vor - das wäre sehr frustrierend. Wichtig ist nur, daß ein Spiel nicht zu sehr in die Simulationsrichtung abdriftet - die Fahrphysik darf nicht anfangen, den Spieler zu langweilen. Akkurate Fahreigenschaften verliehen dem Spiel einfach mehr Spaß. Wir haben es geschafft, diese wuchtigen amerikanischen Muscle Cars zu simulieren - das weiche Fahrwerk ermöglicht richtig wilde Burn-Outs und Handbrems-Turns. Sogar ein Burn Out im Drag-Stil ist möglich.

FG: Wird das fertige Spiel kleine Bonus-Features wie etwa Waffen enthalten, und wird man Menschen töten können?

GE: Driver versteht sich als reinrassiges Fahrspiel - es gibt also keine Raketenwerfer oder so etwas. Menschen wird man in Driver nicht um die Ecke bringen können - sie springen immer im rechten Moment zur Seite und bringen sich in Sicherheit. Wir wollen auch jegliche Schwierigkeiten vermeiden - bei Euch in Deutschland soll es da ja sehr lustig zugehen...

FG: Werdet Ihr noch eine Multi-Player-Option in Driver einbauen?

GE: Auf der PlayStation läßt sich dies aufgrund der enormen Größe der Städte leider nicht realisieren - auf dem PC haben wir schon einmal darüber nachgedacht, sicher ist ein solches Feature aber noch nicht.

FG: Wenn man zum ersten Mal etwas von Driver hört, drängt sich förmlich der Vergleich zu Grand Theft Auto auf. Was haltet Ihr von diesem Vergleich, und habt Ihr Euch in der Entwicklungszeit von GTA inspirieren lassen?

GE: Wir haben mit der Entwicklung von Driver in der Tat schon ein Jahr vor den ersten News über GTA begonnen. Wer die beiden Spiele aber schon mal länger gespielt hat, wird bestätigen müssen, daß der Vergleich in keinster Weise tragbar ist. Auf dem Papier mögen die Spiele sich ähnlich anhören - in der Realität ist Driver jedoch ein Spiel rund um wilde Verfolgungsjagden. Es soll das Flair von Fernseh-Verfolgungsjagden einfangen - mit allen Höhepunkten. Umgefahrene Mülltonnen, wegfliegende Radkappen und fette Drifts. Dies wird noch durch die Replay-Funktion unterstützt, wo man seine Verfolgungsjagd nach Wunsch zusammenschneiden kann.

FG: Wird es irgendwelche Geheimnisse zu entdecken geben?

GE: Wir wollen ein kleine Bonusstadt und einige geheime Missionen einbauen - alles andere ist natürlich streng geheim.

FG: Arbeiten noch Leute vom ursprünglichen Destruction Derby-Team an Driver?

GE: Ursprünglich waren wir 11 Leute - davon arbeiten heute noch acht bei Reflections.

FG: Ich sehe das doch richtig, daß Ihr großen Wert darauf legt, daß Driver nicht als Rennspiel bezeichnet wird?

GE: Unbedingt, es ist auch kein Rennspiel. Es ist eine riesige Verfolgungsjagd. Entweder flieht man vor der Polizei oder man ist selbst in der Rolle des Verfolgers.

FG: Eine letzte Frage - mit welcher Musik wird das Spiel denn unterlegt?

GE: 70er Jahre Funk!

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Gareth.



Das Team hinter Driver sammelte schon mit Destruction Derby 1 & 2 ausreichend Erfahrung im Fachgebiet „Total Destruction"



MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn

MLC Filiale
Im Wallzentrum
47441 Moers

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

- SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -



Titel	Preis
A BUGS LIFE*	86.95
AKUJI THE HEARTLESS*	95.95
BOX CHAMPIONS	89.95
BASS LANDING*	86.95
BREATH OF FIRE 3	89.95
BUST A MOVE 4*	59.95
CENTIPIDE*	99.95
COOL BOARDERS 3	84.95
DARK MESSIAH*	86.95
ELIMINATOR*	85.95
GLOVER*	84.95
KENSEI - SACRED FIST*	94.95
KKND KROSSFIRE*	84.95
NBA,FIFA,NHL 99	89.95
PREMIERE MANAGER 99*	84.95
QUEST FOR FAME*	94.95
RACING SIMULATION 2*	84.95
RAYMAN 2*	89.95
RIDGE RACER TYPE 4*	99.95
SHADOWMAN*	82.95
SILENT HILL*	99.95
TAI FU*	84.95
VANDAL HEARTS 2*	94.95
WING OVER 2*	84.95
WCW VS. NWO THUNDER*	89.95
WILD ARMS*	84.95
X-GAME PRO BOARDERS*	86.95

Metal Gear Solid

99.95

95.95

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU



Finanzierung** 12 x 25.-

299.95

!! mit voller Garantie !!

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad`s 269.-

PSX mit Cooler RGB Umbau 329.95
+ Mogelmodul 339.95

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....

34.95

PANTHER
Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.........

49.95

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller im Classic Design

15.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

119.95

Abbilung ähnlich

PSX CD-Hülle
Platz für Anleitung ca. 7mm

1.95

PSX CD-Laufwerk



89.95

PSX-CDBOX



49.95

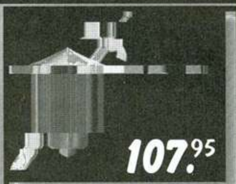
Artikel	Preis
RGB-Audio/Gcon Kabel	19.95
Link Kabel	14.95
Pad Verlängerungskabel	14.95
Antennen RF-Kabel	19.95
NTSC/PAL Konverter	49.95

Artikel	Preis
Playstation Maus	39.95
Lenkrad + Pedale (Rumble)	89.95
72 Meg Memory Card	79.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95
Baracuda 2 Pad	69.95

Wir führen PC-CDROM, Dreamcast, N64 sowie DVD und Lösungenshefte. !! AB SOFORT AUCH IM VERLEIH !!

- NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -











Titel	Preis	Titel	Preis
1080 SNOWBOARDING	89.95	JOUST X	134.95
ALL STAR TENNIS 99*	109.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	MARIO PARTY*	84.95
BIO FREAKS	119.95	MICRO MACHINES 64 T.	145.95
BUCK BUMBLE	109.95	NASCAR RACING 99*	114.95
EARTH WORM JIM 3D*	102.95	NFL BLITZ*	129.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	NHL BREAKAWAY 99	145.95
FIFA 99*	112.95	NUCLEAR STRIKE	145.95
F-ZERO X	89.95	RACING SIMULATION 2	107.95
GEOMON 2*	145.95	SNOWBOARD KIDS 2	84.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL*	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	WILD CHOPPERS	132.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE 64*	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64

249.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix 449.95
N64 + Turok 2 + 2. Joypad 349.95

RACING PAKET
DS RACING WHEEL + F1 WORLD GP



199.95

N64 ARCADE STICK
Digital/Analog
9 Feuer-tasten
LED ID`s
Slow M.

77.95

Artikel	Preis
Banjo & Kazooie S.Berater	24.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95
Infrarot Joypad	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95
Joypad SV-304 Plus	49.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95

Artikel	Preis
Memory Card 1meg	29.95
Memory Card 4meg	59.95
Memory Card 8meg	79.95
Power Flash (N64/GB)	99.95
Rumble Pak	24.95
Super Mario S.Berater	24.95
Ultraracer 64 SV-384	64.95
Universal Adapter	79.95
Yoshi S.Berater	24.95
Zelda S.Berater	24.95

- SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -

Titel	Preis
JOYPAD DREAMCAST	89.95
MEMORY CARD VMS	79.95
SENKOGU TURB*	149.95
INCOMMING	149.95
MONACO GRAND PRIX*	149.95
PEN PEN TRIATHLON	149.95
SEGA RALLY II*	149.95
SEVENTH CROSS	139.95
SONIC ADVENTURE	149.95
CLIMAX LANDERS*	149.95
VIRTUA FIGHTER	149.95
TETRIS 4D	129.95

Dreamcast

Dreamcast Software

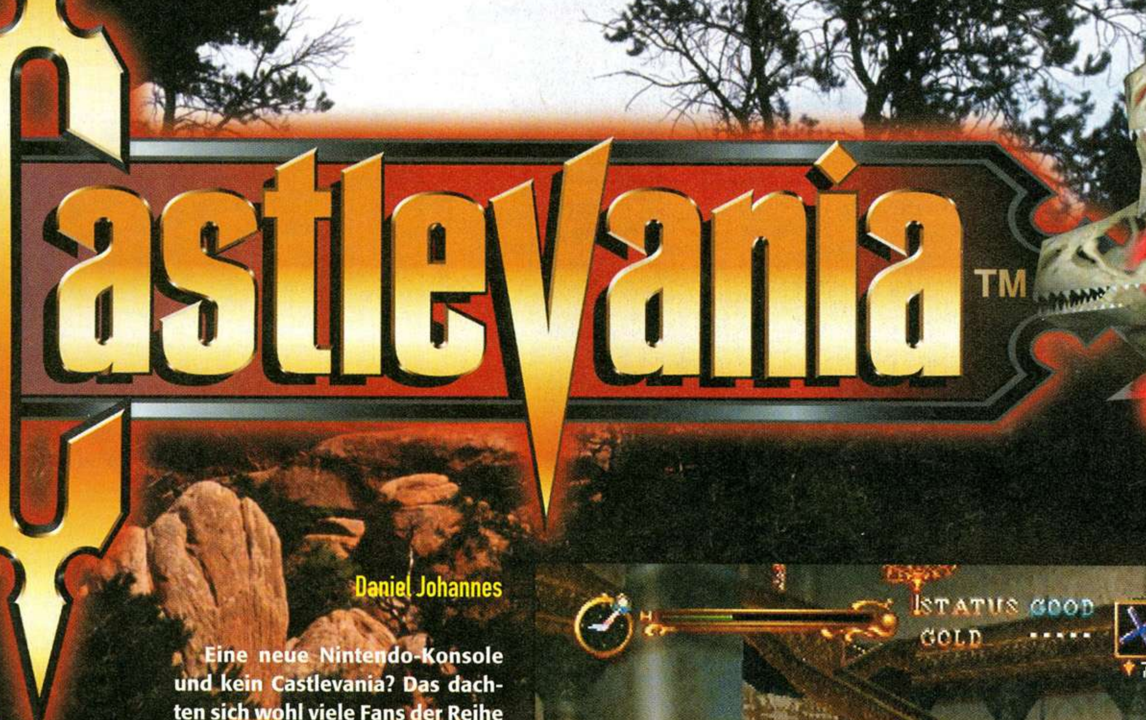
Japan Import **899.95**

DVD - DVD - DVD - DVD - DVD

Titel	Preis	Titel	Preis
12 Monkeys	84.95	Explosive*	48.95
Auf der Flucht*	43.95	Face OFF*	43.95
Air Force One*	50.95	Hard Rain*	54.95
Cable Guy	63.95	Im auftrag des Teufels*	50.95
Das Boot - Directors Cut	44.95	J.Bond: Der Morgen stirbt ..	48.95
Der Schackal	54.95	Metro*	43.95

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Finanzierungen mit eff. Jahreszins 12.9%. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Alle Trademarks sind eingetragen Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Alle vorherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





Daniel Johannes

Eine neue Nintendo-Konsole und kein Castlevania? Das dachten sich wohl viele Fans der Reihe um den peitschenschwingenden Vampirjäger, als sie feststellen mußten, daß sich Konamis finsterer Held definitiv nicht unter dem Startlineup des Nintendo 64 tummelte.

Nach nunmehr drei Jahren ist es aber doch soweit: Der jüngste Vertreter der berühmten Familie, die schon seit Jahrhunderten gegen den Höllenfürsten kämpft, gibt sein 64 Bit-Debüt. Während der Protagonist in einer frühen japanischen Fassung noch Shunider Belmont hieß, peitschte er sich in der uns vorliegenden fast fertigen englischsprachigen Vorabversion unter dem sehr deutsch klingenden Namen Reinhardt Schneider durch Draculas Schloß. Warum sich Konami für diese Änderung entschieden hat, können wir nicht ganz nachvollziehen, zumal somit nicht sofort klar wird, daß Reinhardt tatsächlich der Nachfahre von Trevor, Simon und Christopher Belmont, etc. ist. Doch in der Tat handelt es sich um keinen geringeren als den jüngsten Sohn und letzten Nachfahren des todesmutigen Clans. So liegt es auch im Blut des neuen Protagonisten, wieder einmal gegen den Grafen in den Kampf zu ziehen.

Die Eingangshalle der alten Villa erinnert stark an das Herrenhaus aus Resident Evil



Typisch: Der Vampir ist nicht im Spiegel zu sehen!



Auch auf der beweglichen Plattform ist Reinhardt nicht vor Gegnern sicher

Sportlich wie er ist, kann sich Reinhardt an Vorsprüngen festhalten und daran hochziehen

Mit Knoblauch und Kettenpeitsche...

Die Menschheit am Ende des 19. Jahrhunderts: In einem kleinen, unscheinbaren Ort in Transylvanien haben die Dorfbewohner Graf Dracula wiedererweckt, der nun natürlich versucht, seine böse Macht über das ganze Land auszubreiten. So liegt es nun also am Spieler, sich wahlweise mit Reinhardt oder mit seiner jugendlichen Kollegin Carrie Fernandez ins Abenteuer zu stürzen. Während der Belmont-Sproß in alter Tradition mit seiner aufrüstbaren Peitsche den Dämonen des Schlosses den Garaus macht, verläßt sich die Waise, deren Mutter als Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde, auf ihre magischen Kräfte, und schmettert mordlüsternen Kreaturen zielsuchende Energiebälle entgegen. Als Zweitwaffe zückt der Held ein Schwert, das vor allem im Nahkampf hilfreiche Dienste leistet. Zudem dürfen natürlich auch wieder die altbekannten Sonderwaffen (Axt, Dolch, Kreuz, Weihwasser) eingesammelt und auf Gegner geworfen werden. Für jeden Einsatz muß der Spieler jedoch wertvolle Juwelen berappen, die mit den Herzen in früheren Castlevania-Teilen gleichbedeutend sind. Des öfte-



Der selbsternannte Vampirjäger Vincent hat einige brauchbare Hinweise auf Lager



Dieser freundlich gesonnene Dämon verkauft Euch auf Eurer Reise nützliche Gegenstände



Der Zombie mit der Kettensäge scheut sich nicht, Reinhardt in die Schulter zu schneiden



Reinhardt & der Gewissenskonflikt: Zahlreiche Cutscenes treiben die Story voran

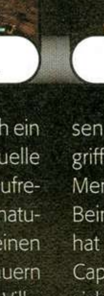


Dummer Fehler von Carrie: Für den Schuß in die falsche Richtung kriegt sie gleich zwei Knochen auf den Kopf



Der erste Endgegner wird von motorradfahrenden Skeletten unterstützt...

...die im Vorbeifahren mit ihren eigenen Knochen auf Euch einschlagen!



ren findet sich am Wegesrand auch ein weißes Juwel, an dem der aktuelle Spielstand gespeichert wird. Die aufregende Reise der beiden Kämpfernaturen führt einen anfangs durch einen düsteren Wald, an den Schloßmauern vorbei, in eine alte, verwitterte Villa, durch ein verzwicktes Gartenlabyrinth, durch dunkle Höhlen, in das eigentliche Schloß, durch verschiedene Türme, den Uhrturm und schließlich in Draculas Gemach.

Bloody Belmont

Unterwegs warten die unterschiedlichsten Gegner in Form von klappernden Skeletten, faulenden Zombies, durstigen Vampiren, ruhelosen Geistern, riesigen Spinnen, angriffslustigen Fledermäusen und jeder Menge anderen düsteren Kreaturen. Beim Einsatz der beiden Charaktere hat sich Konami wohl ein wenig von Capcom inspirieren lassen. So lassen sich, abhängig davon, mit welcher Figur man spielt, unterschiedliche Routen einschlagen, trifft man auf verschiedene Gegner und muß andere Rätsel lösen. Zudem warten insgesamt vier Abspänne auf den ehrgeizigen Spieler: für jeden Charakter gibt es ein Good Ending und ein Bad Ending. Wie erfolgreich man die einzelnen Level durchläuft, hängt nicht nur von dem zu Beginn eingestellten Schwierigkeitsgrad ab (Easy oder Normal), sondern variiert auch durch die aktuelle Zeit, zu der man die Gegend erforscht. Wie bereits Zelda, macht auch das neueste Castlevania-Abenteuer Gebrauch von einer internen Uhr, auf die auch stets ein Auge geworfen werden sollte. Die Aggressivität und Agilität der Feindesschar hängt nämlich wesentlich von der Tageszeit ab. Während sich Zombies und Vampire tagsüber möglichst zu verkriechen versuchen oder an dunklen Orten aufhalten, wimmelt es nachts nur so von sinistren Gestalten, die den Helden das Licht ausblasen wollen. So ist das Spiel selbst auf Easy manchmal wirklich nicht gerade leicht, wenn von allen Seiten die gefährlichsten Monster auf einen einstürmen und einem kaum noch Zeit bleibt, die Peitsche knallen zu lassen oder mit dem Messer zuzustoßen. Dennoch machte Castlevania schon jetzt einen Heidenspaß, und vermittelte dank absolut passender Musikuntermalung, regelmäßig verteilten Schockmomenten und einer düsteren Grafik eine überaus dichte Atmosphäre. Daß die Farben ziemlich blaß aussehen und sich die Grafikengine nicht gerade auf dem neuesten Stand befindet, fällt dabei aber kaum ins Gewicht. Fans der Serie und Liebhaber düsterer und härterer Gangart können sich daher auf ein vielversprechendes Action-Adventure freuen.

Castlevania Spielographie

Jahr	Titel	System
1986	Haunted Castle	Arcade
	Vampire Killer	MSX
1987	Castlevania	NES, PC, Amiga, C 64
1988	Castlevania II – Simon's Quest	NES
1989	The Castlevania Adventure	Game Boy
1990	Castlevania III – Dracula's Curse	NES
1991	Super Castlevania IV	SNES
	Castlevania: Belmont's Revenge	Game Boy
1993	Dracula X: Rondo of the Blood	Turbo Duo
	Akumajo Dracula	X68000
1994	Castlevania: New Generation	Mega Drive
1995	Castlevania: Vampire's Kiss	SNES
1997	Castlevania: Symphony of the Night	PSX
	Dracula X	Saturn
1998	Castlevania Legends	Game Boy
1999	Castlevania	Nintendo 64



facts

Genre: ....Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: ....Konami
Entwickler: ....Konami
Testmuster: ....Konami
Veröffentlichung: ......Ende April



Goemon's Great Adventure

Die Dame mit den schlechten Zähnen erzählt Euch, wo sich Ebisumaru aufhält

Daniel Johannes

In Japan sind die Spiele um den blauhaarigen Ninja Goemon absoluter Kult. Doch auch in Deutschland gibt es eine eingeschworene Fangemeinde, die den typisch japanischen Stil der Reihe wegen seiner Andersartigkeit als willkommene Abwechslung zu den westlich orientierten Spielen sieht.



Auch die amüsante Huckepack-Funktion ist wieder enthalten

Dennoch sind bisher nur zwei Teile der Serie auch hierzulande erschienen: Das erste Legend of Mystical Ninja für das Super Nintendo (sogar mit deutschen Bildschirmtexten) und Mystical Ninja starring Goemon für das Nintendo 64. Nun macht der abgefahren aussehende Held zusammen mit seinen Freunden Ebisumaru, dem fettleibigen Vielfraß, Sasuke, der batteriebetriebenen Puppe und Yae, dem weiblichen Ninja, erneut die 64 Bit-Konsole unsicher. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger entfernte man sich bei Konami aber wieder von einer frei erkundbaren 3D-Umgebung, und wählte stattdessen eine an Mischief Makers oder Pandemonium erinnernde 2,5D-Optik. Gelaufen wird in den Action-Sequenzen dabei größtenteils seitwärts, während die Kamera Biegungen oder Kurven in der Polygonlandschaft elegant umschwingt. Einzig in den altbekannten Städten, die in erster Linie wieder der Informationsbeschaffung und dem Einkaufen von Gegenständen dienen, und anderen speziellen Locations darf man sich auch in den Hinter- oder Vordergrund bewegen. Eine Landkarte fungiert als Verbindung zwischen den einzelnen Stages, die sich thematisch an der jeweiligen „Welt" orientieren (insgesamt gibt es vier Regionen).



Mae kann sich in eine Meerjungfrau verwandeln und die Gewässer erkunden

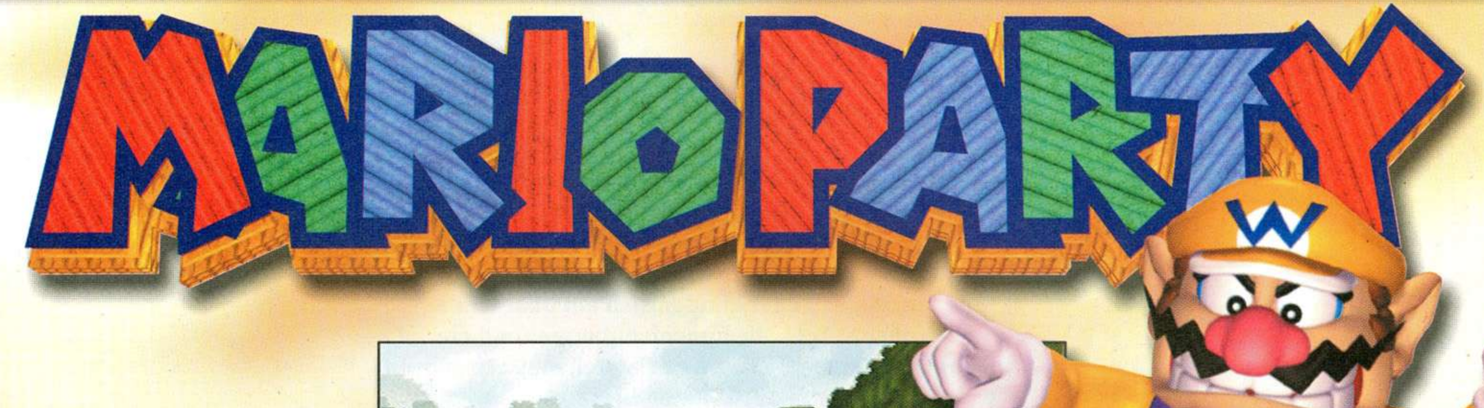
Die Stages sind sowohl grafisch als auch spielerisch sehr abwechslungsreich

Ganbare Goemon

So wandert man also durch die Lande, hört sich in den Dörfern nach zu erfüllenden Aufgaben um und erledigt diese möglichst in den angrenzenden Levels. Je nachdem, mit welcher der Spielfiguren man unterwegs ist, lassen sich dann auch unterschiedliche Routen einschlagen und auf diese Weise verschiedene Dinge entdecken. Zum Auswechseln der Charaktere muß jedoch erst das ortsansässige Teehaus aufgesucht werden, wo der Rest der Heldencrew auf seinen Einsatz wartet. Ist man zu zweit unterwegs, darf auch wieder die überaus spaßige Huckepack-Funktion der Super Nintendo-Version eingesetzt werden. Hierbei steuert der eine Spieler die laufende Figur, während der Mitstreiter, bequem auf dem Rücken des anderen sitzend, die Gegner mit seiner individuellen Waffe erledigt. Goemon vertraut dabei auf seine Pfeife, wohingegen Sasuke beispielsweise Feinde mit seinem scharfen Messer in der Mitte zerteilt. Was hier brutal klingt, sorgt im Spiel eher für Schmunzler und macht auch den japanischen Humor aus. Dieser zeigt sich ohnehin die ganze Zeit: So darf man mal auf einem Holzpferd reiten und die Gegner mit einem Huftritt beseitigen, oder wird im Game Over-Bildschirm von halbnakkten Bodybuildern, die ihre Muckis präsentieren, verabschiedet. Zur Verteidigung können mit dem Z-Trigger zudem noch Münzen oder Shurikens geworfen werden, was allerdings das eigene Bankkonto schmälert. Um nicht vorzeitig ins Gras zu beißen, sollte man sich stets mit den gewohnten, energieauffrischenden Lebensmitteln in Form von Reisbällchen, Nudeln oder Sushi ausrüsten. Besiegte Feinde hinterlassen ab und an auch verschiedene fernöstliche Spezialitäten und kleine Katzenstatuen, die wieder mal die Standardwaffe in zwei Stufen zu einem größeren Prügel aufrüsten. Im großen und ganzen ist Goemon geblieben, wie man es kennt: Alle wichtigen Charaktere sind dabei, altbekannte Gegenstände enthalten und sogar Impact, der riesige Kampfroboter ist integriert, und darf diesmal sogar von zwei Spielern gleichzeitig bedient werden. Fans werden sich deshalb schnell in der bunten Fantasywelt zurechtfinden, müssen sich jedoch noch bis Ende März gedulden. Dann wird Goemon 6 nämlich unter dem Titel Mystical Ninja 2 - starring Goemon in Deutschland erscheinen. Konami verspricht sogar eine dreisprachige Version. Ob man dazu wieder in die berühmten Abbey Road-Studios nach London reisen wird, ist aber noch unklar.

facts

Genre: . . Jump'n Run / Action-Adv.
Spieler: .1-2
Hersteller: . . . . .Konami
Entwickler: . . . . .Konami
Testmuster: . . . . .Konami
Veröffentlichung: . . . . . .Ende März



Fabian Döhla

Umsetzungen von klassischen Brettspielen sind im Regelfall nicht in der Lage, das ursprüngliche Flair auf dem Bildschirm zu reproduzieren. Risiko, Monopoly oder auch Schiffe versenken spielen sich zwar meist genau wie ihre Vorbilder, es fehlt aber einfach der Wohnzimmertisch samt darauf verteiltem Knabberzeugs.

Einer gegen drei: Mit Analog-Stick-feindlichen Drehbewegungen versucht man sich vom Ufer und dessen feindlich gesonnenen Bewohnern fernzuhalten

Dieser Tatsache war sich auch Hudson bewußt, weshalb man keine alten Ideen im neuen Digitalgewand präsentiert, sondern vielmehr ein völlig eigenständiges Konzept entwickelt hat. Im Joint-Venture mit Nintendo packte man deren Armada an Videospielhelden in ein stattliches 256 Mbit-Modul, und jagt die Protagonisten durch 50 Mini-Spiele, die sich in Ausführung und Inhalt doch teilweise recht deutlich unterscheiden.

Party Games

Je nach Aktionsfeld auf den liebevoll gestylten Spielbrettern beamt man Euch in andere Szenarien. Beim Schlauchboot-Fahren versucht man sich vom Ufer fernzuhalten, beim Wettbuddeln gräbt man in feuchtem Erdreich nach einem Schatz, beim Bobfahren kämpft man verbissen um Platz 1 oder man konzentriert sich bei einer Abart der Reise von Jerusalem auf das Ende der Melodie, um anschließend hastig Richtung Schatztruhe zu hechten. Es geht jedoch nicht immer so friedlich zu: Ab und an darf man sich auch mit einem überdimensionierten Hammer auf die Nüstern geben, oder die Mitspieler mit einem zur Bowlingkugel umfunktionierten Schildkrötenpanzer aus der Bahn kegeln. Die Aufteilung der Spielteilnehmer gestaltet sich dabei unterschiedlich. In einem Vier-Spieler-Match kocht jeder sein eigenes Süppchen, bei einem Drei-gegen-Einen-Spiel versucht der zahlenmäßig unterlegene das Beste aus seiner Situation zu machen und bei einer Zwei-gegen-Zwei-Situation muß man zugunsten des Teamworks kurzzeitig das Kriegsbeil begraben. Neben den zahlreichen Events bringen auch die unterschiedlichen Thematiken der Spielbretter Abwechslung ins Geschehen. In Wario's Battle Canyon schießt man sich mit Kanonen über die Pseudo-Oberwelt, in Luigi's Engine Room versperren Maschinenteile urplötzlich den Weg. Nur wer genügend Münzen im Gepäck hat, darf sich den Weg freikaufen. Ohne das Nintendo-Gold läuft bei Mario Party eh nicht viel: Grimmige Gesellen lassen Euch bei Ebbe in der Kasse nicht passieren, und Toad verkauft keine Bonussterne. Wer sein Kontingent aufstocken will, muß entweder hoffen, daß ihn der zehnseitige Würfel auf ein Bonusfeld wandern läßt, oder zeigt in den Mini-Spielchen sein Können. Besonders fies wird es, wenn man den anderen Teilnehmern deren sauer verdienten Vorrat an Goldtalern stibitzt - Konflikte vor dem Bildschirm sind bei Mario Party quasi vorprogrammiert.

Auf einen Test der uns vorliegenden Importversion haben wir bewußt verzichtet, japanische Texte lassen derzeit nämlich noch die ein oder andere Frage offen. Wer lange genug in den Menüs herumstöbert, trifft unter anderem auf eine Mario World-verwandte Oberwelt, die es levelweise zu durchqueren gilt, oder streift durch dubiose Einkaufsläden. In der nächsten Fun Generation gibt's aber dafür dann ein ausführliches Review, das jedes Feature des potentiellen Hits ausführlich beleuchtet.



Nintendo musiziert für Olympia: Nur mit dem richtigen Timing gibt's ordentlich Bonus



Beim Versuch, das Gleichgewicht zu halten, sollten möglichst viele Münzen eingesackt werden



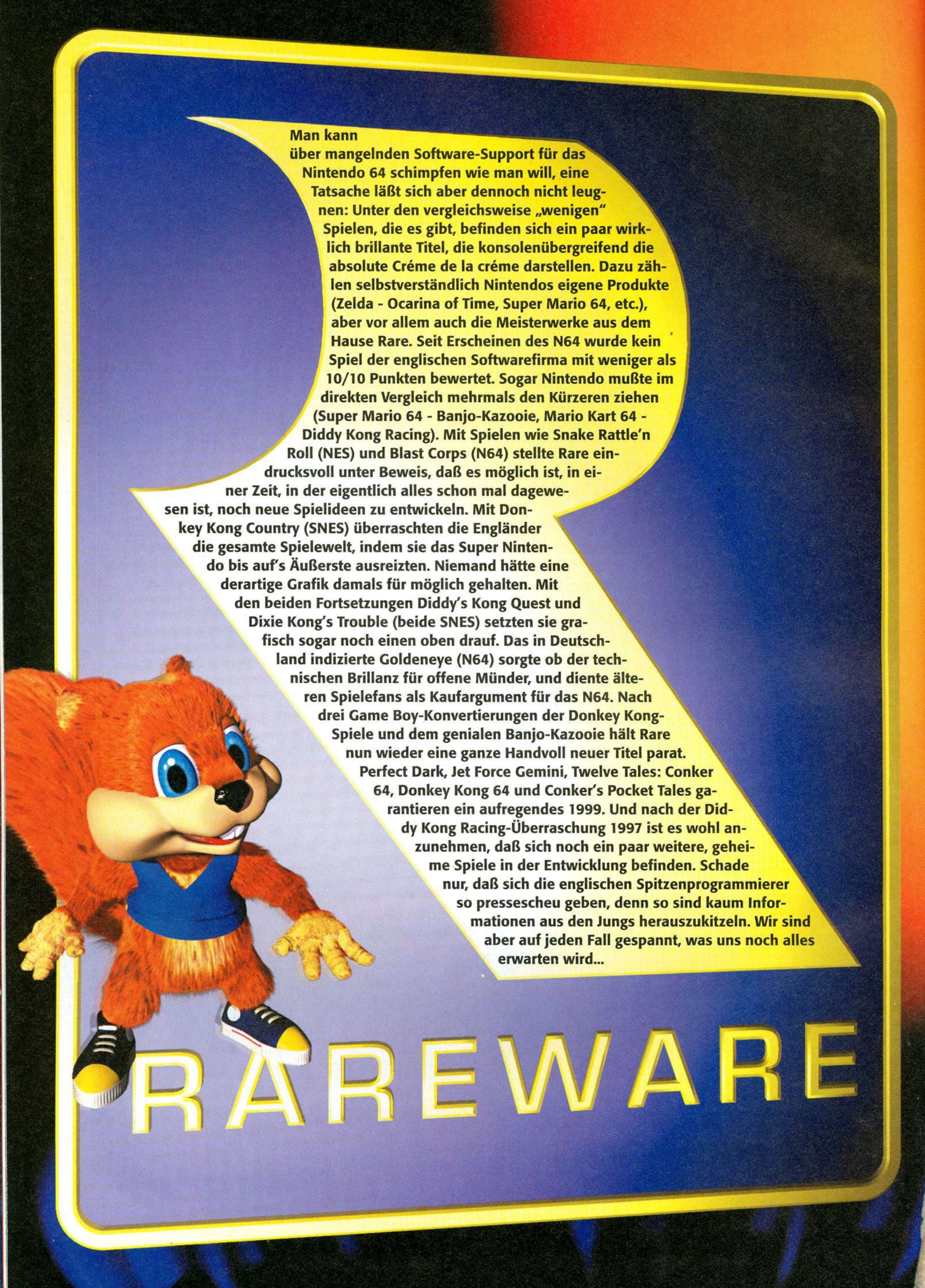
Verspielt: Das Design des Spielbretts bietet immer wieder neue Überraschungen



Altbekannte Gesichter! Wer Mario und Co. noch nicht kennen sollte, darf weiterblättern

facts

Genre:	Party-Game
Spieler:	1-4
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	März



RAREWARE

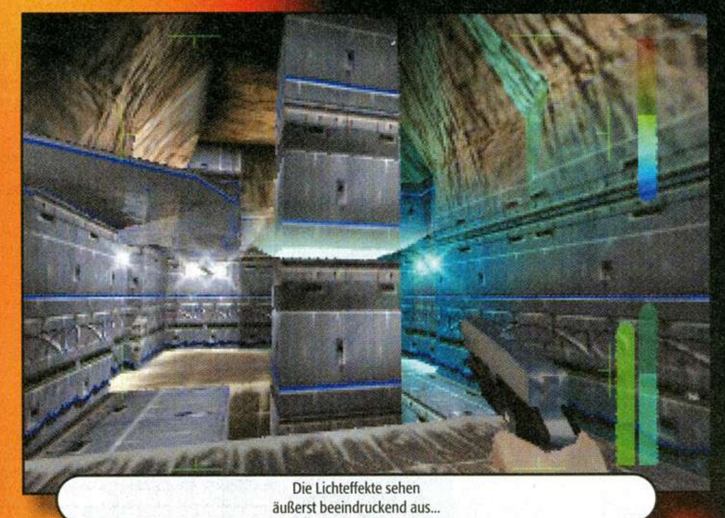
Man kann über mangelnden Software-Support für das Nintendo 64 schimpfen wie man will, eine Tatsache läßt sich aber dennoch nicht leugnen: Unter den vergleichsweise „wenigen" Spielen, die es gibt, befinden sich ein paar wirklich brillante Titel, die konsolenübergreifend die absolute Créme de la créme darstellen. Dazu zählen selbstverständlich Nintendos eigene Produkte (Zelda - Ocarina of Time, Super Mario 64, etc.), aber vor allem auch die Meisterwerke aus dem Hause Rare. Seit Erscheinen des N64 wurde kein Spiel der englischen Softwarefirma mit weniger als 10/10 Punkten bewertet. Sogar Nintendo mußte im direkten Vergleich mehrmals den Kürzeren ziehen (Super Mario 64 - Banjo-Kazooie, Mario Kart 64 - Diddy Kong Racing). Mit Spielen wie Snake Rattle'n Roll (NES) und Blast Corps (N64) stellte Rare eindrucksvoll unter Beweis, daß es möglich ist, in einer Zeit, in der eigentlich alles schon mal dagewesen ist, noch neue Spielideen zu entwickeln. Mit Donkey Kong Country (SNES) überraschten die Engländer die gesamte Spielewelt, indem sie das Super Nintendo bis auf's Äußerste ausreizten. Niemand hätte eine derartige Grafik damals für möglich gehalten. Mit den beiden Fortsetzungen Diddy's Kong Quest und Dixie Kong's Trouble (beide SNES) setzten sie grafisch sogar noch einen oben drauf. Das in Deutschland indizierte Goldeneye (N64) sorgte ob der technischen Brillanz für offene Münder, und diente älteren Spielefans als Kaufargument für das N64. Nach drei Game Boy-Konvertierungen der Donkey Kong-Spiele und dem genialen Banjo-Kazooie hält Rare nun wieder eine ganze Handvoll neuer Titel parat. Perfect Dark, Jet Force Gemini, Twelve Tales: Conker 64, Donkey Kong 64 und Conker's Pocket Tales garantieren ein aufregendes 1999. Und nach der Diddy Kong Racing-Überraschung 1997 ist es wohl anzunehmen, daß sich noch ein paar weitere, geheime Spiele in der Entwicklung befinden. Schade nur, daß sich die englischen Spitzenprogrammierer so pressescheu geben, denn so sind kaum Informationen aus den Jungs herauszukitzeln. Wir sind aber auf jeden Fall gespannt, was uns noch alles erwarten wird...

Perfect Dark

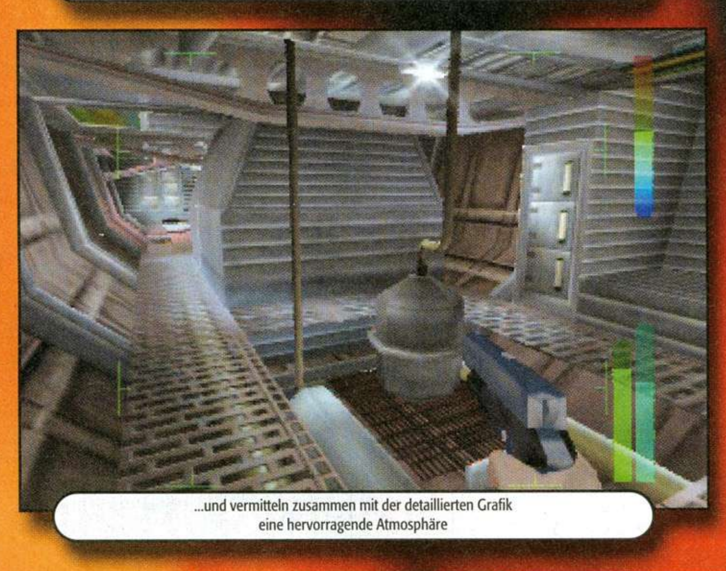
Ein Special von Daniel Johannes

Nachdem lange Zeit wilde Gerüchte über ein weiteres James Bond-Spiel aus dem Hause Rare durch die Presse geisterten, mußten die vielen Fans des bei uns indizierten Goldeneye schließlich doch einsehen, daß zumindest von Tomorrow Never Dies keine N64-Umsetzung zu erwarten ist. Der neueste Teil um den charmanten Geheimagenten wird nämlich ausschließlich auf der PlayStation erscheinen.

Rare legte sich aber dennoch nicht auf die faule Haut, sondern bastelte in den letzten zwei Jahren stattdessen an einem inoffiziellen 007-Nachfolger. Die bewährte Goldeneye-Engine wurde dafür in den Grundzügen wiederverwendet und natürlich entsprechend den heutigen Standards verbessert. Zudem macht nach Zelda - Ocarina of Time auch Perfect Dark von einer 256 MBit-Cartridge Gebrauch und unterstützt das Expansion Pak des Nintendo 64. Allein diese Technikfakten sollten schon als Garant für ein weiteres Meisterwerk genügen, doch weiß vor allem die futuristische und düstere Story zu begeistern.



Die Lichteffekte sehen äußerst beeindruckend aus...



...und vermitteln zusammen mit der detaillierten Grafik eine hervorragende Atmosphäre

Dark Skies

Wir schreiben das Jahr 2023. Die mysteriöse dataDyne-Corporation versucht, die Weltherrschaft zu erlangen, und schreckt auf ihrem Weg zum Ziel auch vor Kidnapping nicht zurück. Ein renommierter Wissenschaftler, der in einem streng geheimen Regierungsprojekt forschte und der zum Sicherheitsrisiko wurde, ist nämlich von eben jener Gesellschaft entführt worden. Wie es der Zufall so will, schlüpft der Spieler nun in die Rolle der Spezialagentin Joanna Dark, die mit ihren weiblichen Reizen die Nintendo-Fangemeinde ähnlich beglücken soll, wie es Lara Croft auf der PlayStation tut. In den einzelnen Levels gilt es dann, verschiedene Missionen erfolgreich zu erfüllen, wie man es bereits von dem indizierten Bond-Shooter kennt. Die aufregende Reise führt einen dabei durch Wolkenkratzer einer Großstadt, geheime Laboratorien, versteckte Militärbasen (etwa die sagenumwobene Area 51?) und schließlich in ein abgestürztes außerirdisches Raumschiff. So spielen die mittlerweile recht vertrauten kleinen grauen Wesen aus dem All, die sogenannten Greys auch eine ziemlich wichtige

Mit 2 Pistolen weiß sich Joanna genauso gut zu verteidigen, wie ihr Vorgänger mit der Doppelnull...

Dan, ein Spieletester und Designer von Nintendo enthüllt einige Informationen über Perfect Dark

Fun Generation: Welche Rolle spielst Du bei der Entwicklung von Perfect Dark?

Dan: Hauptsächlich teste ich das Spiel, aber ich arbeite auch an einigen kleinen Aspekten hier bei Nintendo, wie dem Leveldesign und der Gegnerintelligenz.

FG: Was ist das besondere an Perfect Dark?

Dan: Perfect Dark bietet ein äußerst vielseitiges Gameplay, das wesentlich ausgefeilter ist als bei Goldeneye (Anm. d. Red.: In Deutschland indiziert). Wir benutzen ein 256 MBit-Modul und unterstützen die Memory Expansion, um das Gameplay zu verbessern.

FG: Wie sind die Levels gestaltet, wieviele gibt es und wie groß sind sie?

Dan: Um „Größe" erstmal zu definieren: sie sind nicht so groß wie Turok 2-Level, aber sie sind dafür sehr detailliert gestaltet. Diesmal sind wir nicht an eine Filmhandlung und die Lizenz gebunden, deshalb können wir beim Leveldesign unserer Phantasie freien Lauf lassen. Die Levels werden auf jeden Fall groß und detailliert sein.

FG: Kannst Du uns etwas über einige individuell gestaltete Levels erzählen?

Dan: Die Levelauswahl reicht von Chicago über unterirdische Abschnitte, außerirdische Basen, eine Militärbasis, eine Airforce-Basis und Wolkenkratzer.

FG: Wie habt ihr die 007-Engine verändert, um Perfect Dark zu verbessern?

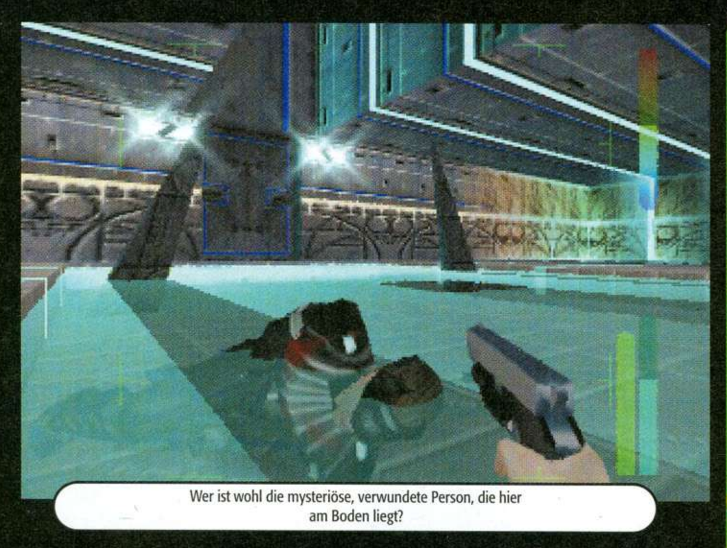
Dan: Unser Hauptaugenmerk lag auf der künstlichen Intelligenz der Gegner und der Interaktion zwischen den Charakteren. Die Charaktere agieren viel besser mit Joanna, als es bei Bond der Fall war. Wenn man beispielsweise mit zwei riesigen Wummen in der Hand in einen Raum mit zwei Wachen kommt, werden diese um ihr Leben rennen und Verstärkung holen.

FG: Welche Aufgaben gilt es eigentlich zu erfüllen?

Dan: Es gibt wieder in jedem Level gewisse Missionsziele, die teilweise recht verzwickt sind. Wir wollten aber nicht, daß die Level überladen wirken, wie es bei Goldeneye manchmal der Fall war. Die Levels werden allerdings größer und vom Stil her technisiert und futuristisch sein. Was die Gegner betrifft, so gibt es für jeden die passende Waffe.

FG: Wird das Expansion Pak auch für irgendetwas anderes als die Grafik benutzt?

Dan: Ich würde es für alles außer der Grafik verwenden, aber ich leite ja nicht die Entwicklung... Ich würde das Expansion Pak für eine noch bessere Gegnerintelligenz und schnellere Multiplayer-Action einsetzen. Aber über all diese Dinge diskutieren wir zur Zeit... Wir haben alle gesehen, was man mit dem Pak anstellen kann, aber Turok 2 wurde beispielsweise oftmals erheblich langsamer... Die Spieler stehen jedoch mehr auf schnelle Action und einen spannenden Multiplayer-Modus, aber leider >>>>



Wer ist wohl die mysteriöse, verwundete Person, die hier am Boden liegt?

Rolle. Wer auf wilde Regierungsverschwörungen à la Akte X oder der leider nach der 1. Staffel eingestellten Serie Dark Skies steht, wird mit Perfect Dark also seine helle Freude haben. Im Laufe des Spiels gewinnt Joanna schließlich das Vertrauen der fremden Kreaturen, während der Spieler natürlich mit der Zeit mehr über die eigentlichen Zusammenhänge und Hintergründe erfährt. Neben dem regen Einsatz von Pistolen, Maschinengewehren, Minen und allerlei anderen durchschlagskräftigen Schußwaffen sorgen kurzweilige Zwischeneinlagen wie das Düsen durch verzweigte Gänge mit einem Future-Bike für Abwechslung. Für ausgelassene Partysessions wurde auch wieder ein 4-Spieler-Deathmatch-Modus integriert. Da Perfect Dark von dem gleichen Team entwickelt wird, das sich schon mit Goldeneye einen Namen gemacht hat, braucht man sich in Bezug auf die Qualität jedenfalls keine Gedanken machen. Großes Augenmerk wurde im Speziellen auf hohen Realismus gelegt, weshalb die Programmierer die Gegnerintelligenz gegenüber dem 007-Titel erheblich verbesserten. Schaffte es das Spiel um den bekannten Geheimagenten damals



Glücklicherweise ist es in Deutschland absolut in Ordnung, Außerirdische zu erschießen

nicht nach Deutschland (was eine Indizierung jedoch auch nicht verhindern konnte), entschied man sich bei Nintendo diesmal, Perfect Dark auch hierzulande zu veröffentlichen. Ein genaues Datum gibt es zwar noch nicht, allerdings kann man wohl mit einem Release im Sommer rechnen. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch aber schon mit brandheißen Infos und neuen Screenshots von der Nürnberger Spielwarenmesse versorgen.

facts

- Genre: 3D-Shooter
- Spieler: 1-4
- Hersteller: ....Nintendo
- Entwickler: ....Rare
- Testmuster: ....Nintendo
- Veröffentlichung: ......3. Quartal

RARE-SPIELOGRAPHIE



JAHR	TITEL	SYSTEM
1986	Slalom	NES
1987	Jeopardy!	NES
	Wheel of Fortune	NES
	Wizards & Warriors	NES
1988	Anticipation	NES
	Cobra Triangle	NES
	California Games	NES
	Double Dare	NES
	Hollywood Squares	NES
	John Elway's Quarterback	NES
	Jordan vs. Bird	NES
	Marble Madness	NES
	R.C. Pro-Am	NES
	Sesame Street 1 2 3	NES
	World Games	NES
	WWF Wrestlemania	NES
1989	A Nightmare On Elm Street	NES
	Cabal	NES
	Captain Skyhawk	NES
	Jeopardy! Junior	NES
	Pin Bot	NES
	Sesame Street ABC	NES
	Silent Service	NES
	Super Off Road	NES
	Taboo - The Sixth Sense	NES
	Wheel of Fortune Junior	NES
	Who framed Roger Rabbit	NES
	Wizards & Warriors II - Ironsword	NES
1990	Amazing Spider-Man	Game Boy
	Arch Rivals	NES
	Beetlejuice	NES
	Digger T. Rock	NES
	Fortress of Fear	Game Boy
	Jeopardy! 25th Anniv. Edition	NES
	Narc	NES
	Snake Rattle 'n' Roll	NES
	Solar Jetman	NES
	Super Glove Ball	NES
	Time Lord	NES
	Wheel of Fortune Family	NES
	WWF Wrestlemania Challenge	NES

JAHR	TITEL	SYSTEM
1991	Battletoads	NES, MSystem, GB, GG
	Beetlejuice	Game Boy
	High Speed	NES
	Pirates!	NES
	Sesame Street ABC & 1 2 3	NES
	Sneaky Snakes	Game Boy
	Super R.C. Pro-Am	Game Boy
	WWF Superstars	Game Boy
1992	Championship Pro-Am	Mega Drive
	R.C. Pro-Am II	NES
	X the Ball	Arcade
1993	Battletoads Double Dragon	NES, GB, SNES
	Battletoads in Ragnarok's World	Game Boy
	Battletoads in Battlemaniacs	SNES
	Snake Rattle 'n' Roll	Mega Drive
1994	Donkey Kong Country	SNES
	Killer Instinct	Arcade
	Monster Max	Game Boy
	Super Battletoads	Arcade
1995	DK Country 2 - Diddy's Kong Quest	SNES
	Donkey Kong Land	Game Boy
	Killer Instinct	Game Boy
	Killer Instinct*	SNES
1996	Donkey Kong Land 2	Game Boy
	DK Country 3 - Dixie Kong's D.Trouble	SNES
	Ken Griffey Jr.'s Winning Run	SNES
	Killer Instinct Gold*	N64
	Killer Instinct 2	Arcade
1997	Blast Corps.	N64
	Diddy Kong Racing	N64
	Donkey Kong Land 3	Game Boy
	Goldeneye*	N64
1998	Banjo-Kazooie	N64
1999	Conker's Pocket Tales	Game Boy
	Donkey Kong 64	N64
	Jet Force Gemini	N64
	Perfect Dark	N64
	Twelve Tales: Conker 64	N64

* Diese Spiele wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.

<<<< läßt sich so etwas derzeitig nicht in Hi Rez realisieren.

FG: Mit welcher Framerate läuft Perfect Dark im Single-/Multiplayer-Mode?

Dan: Im Ein-Spieler-Modus 30 fps. Wir versuchen, den Multiplayer-Mode und den 2 Spieler-Team-Modus genauso flüssig hinzukriegen.

FG: Wie funktioniert der 2 Spieler-Team-Modus?

Dan: Man wird das Spiel eben zu zweit im Team lösen können. Vielleicht gibt es auch im Multiplayer-Mode eine Option, die es einem erlaubt, zu viert mit den Speed-Bikes herumzudüsen.

FG: Jetzt wollen wir Zahlen hören: Wie viele Level, wie viele Waffen und wieviele Extras bzw. Spezialgegenstände?

Dan: Level werden es wohl in etwa so viele sein wie in Goldeneye, allerdings sind sie wesentlich detaillierter. Wir arbeiten immer nur an einem Level, deshalb kann über die genaue Anzahl noch nichts gesagt werden. In Anbetracht des großen Moduls könnten es jedoch am Ende sogar mehr sein als bei Goldeneye. Das gleiche gilt für Waffen und Extras. Die Spezialgegenstände werden diesmal allerdings eine andere Rolle spielen (ich darf aber noch nicht mehr verraten!).

FG: Was läßt sich über den Sound sagen? Was darf man im Vergleich zu anderen Spielen erwarten?

Dan: Es gibt ein neues Soundsystem, das für Stereo Surround Sound benutzt wird, und das wir implementieren werden. Perfect Dark wird klingen, wie kein anderes N64-Spiel vorher.

FG: Wie funktioniert die Steuerung (Tastenbelegung, etc.)?

Dan: Die Steuerung ist beinahe identisch mit der von Goldeneye. Fans werden sich also nicht erst großartig umgewöhnen müssen.

FG: Was ist mit den Lichteffekten?

Dan: Die Lichteffekte sind einfach umwerfend. Mal fliegen Schiffe vorbei, Jets erhellen einen Raum, oder Laser und Gewehrschüsse erleuchten in dunklen Gängen.

FG: Worauf im Spiel konzentriert Ihr Euch zur Zeit?

Dan: Momentan konzentrieren wir uns auf Texture Maps für die Levels und das Design der Feinde.

FG: Zu wieviel Prozent ist das Spiel bereits fertiggestellt?

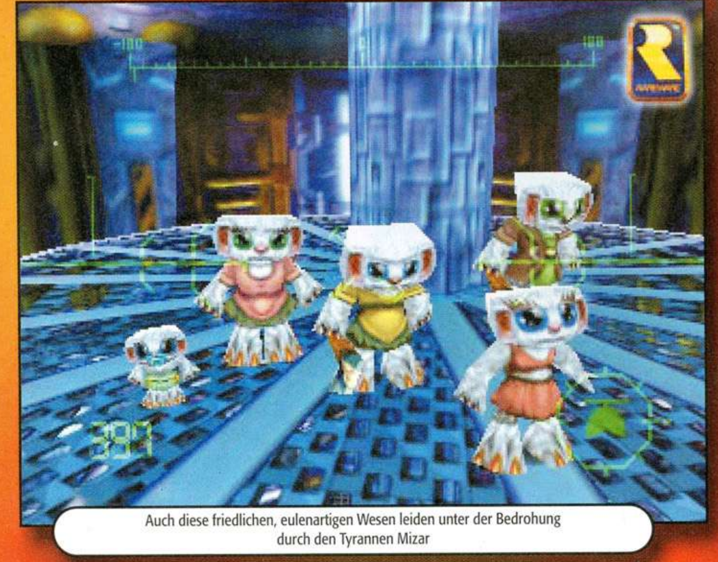
Dan: Ich würde sagen, um die 40 bis 50 Prozent. Perfect Dark soll zwischen Sommer und Herbst in den USA erscheinen.

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Dan.

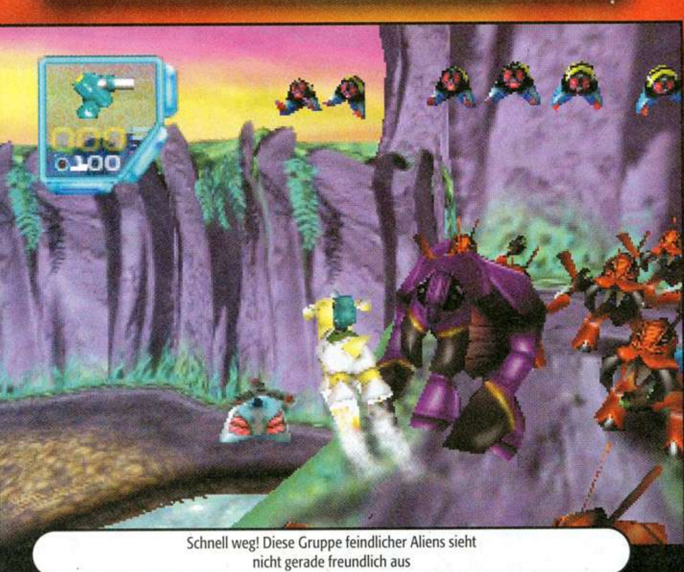
Jet Force Gemini

Rare setzt derzeitig eindeutig auf attraktive Frauen. Auch in Jet Force Gemini, einem weiteren potentiellen Hit der Engländer, stürzt sich der Spieler mit einem weiblichen Protagonisten ins Getümmel.

Hintergrund der Geschehnisse bildet ein übler Tyrann namens Mizar, der einen Planeten nach dem anderen im Weltall erobert. In dieser schlimmen Zeit der Bedrohung kündigt sich bereits ein interstellarer Krieg an, der für alle Beteiligten zu einem vernichtenden Desaster eskalieren könnte. Zwar hat das Jet Force Gemini-Team die Gefahr erkannt, jedoch werden alle eindringlichen Warnungen an die Regierung, Verstärkung zum Schutz zu schicken, leichtfertig in den Wind geschlagen.



Auch diese friedlichen, eulenartigen Wesen leiden unter der Bedrohung durch den Tyrannen Mizar



Schnell weg! Diese Gruppe feindlicher Aliens sieht nicht gerade freundlich aus

Ein Fall für drei

So liegt es nun also an dem todesmutigen Team, bestehend aus den Zwillingen (=Gemini) Juno und Vela und ihrem treuen Gefährten Lupus, dem Hund, sich selbst den feindlichen Mächten zu stellen, und somit die drohende Katastrophe abzuwenden. Dabei ist es möglich und oftmals sogar notwendig, die Steuerung über jede beliebige der drei Figuren zu übernehmen. Jet Force versteht sich in erster Linie zwar als reiner Action-Shooter, jedoch sorgen allerlei Puzzle- und Rätseleinlagen für zusätzliche Abwechslung im wilden Gemetzel mit den insektoiden Gegnern. Riesige mutierte Käfer (der Brainbug läßt grüßen!), gigantische Endgegner und andere bizarre Sechsbeiner warten darauf, mit Hilfe von futuristischen, durchschlagskräftigen Wummen, Bomben und anderen handfesten Argumenten in ihre erbärmlichen Einzelteile zerlegt zu werden. Heftige Explosionen, eine hohe Framerate und beeindruckende Realtime-Light-Sourcing-Effekte zeigen in Verbindung mit den großen, nebelfreien Arealen und düsteren Tunnelpassagen, etc. eindrucksvoll auf, zu welchen optischen Höchstleistungen das Nintendo 64 imstande ist. Daß auch Jet Force Gemini einen Multiplayer-Deathmatch-Modus beinhalten wird, versteht sich von selbst, Gerüchten zufolge will Rare den Spielern sogar zusätzlich noch einen Zwei-Spieler-Team-Modus (für das eigentliche Abenteuer) bescheren. So könnte man also mit einem menschlichen Gefährten zusammen in die Schlacht gegen die böse gesinnten Invasoren ziehen und sich gegenseitig Rückendeckung geben. Acclaim hatte für Turok 2 bereits einen ganz ähnlichen Abenteuer-Team-Modus für vier Mitstreiter geplant, ihn in letzter Instanz aber wohl aus technischen Gründen nicht integrieren können. Wir sind also auf jeden Fall gespannt, wie sich Jet Force Gemini letztendlich präsentieren wird. Allerdings darf man wohl ruhigen Gewissens auf einen weiteren Rare-Überhammer vertrauen...



Lupus, der Hund, trägt seine Bewaffnung am Rücken



Hin und wieder dürfen auch verschiedene Fahrzeuge im Kampf benutzt werden



Schön vorsichtig! Fliegt man in die Lava, hat man nichts mehr zu lachen



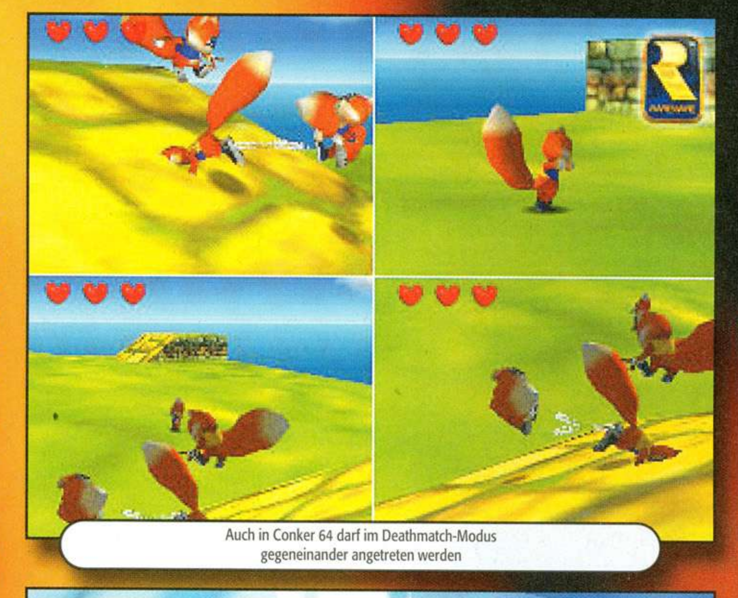
facts

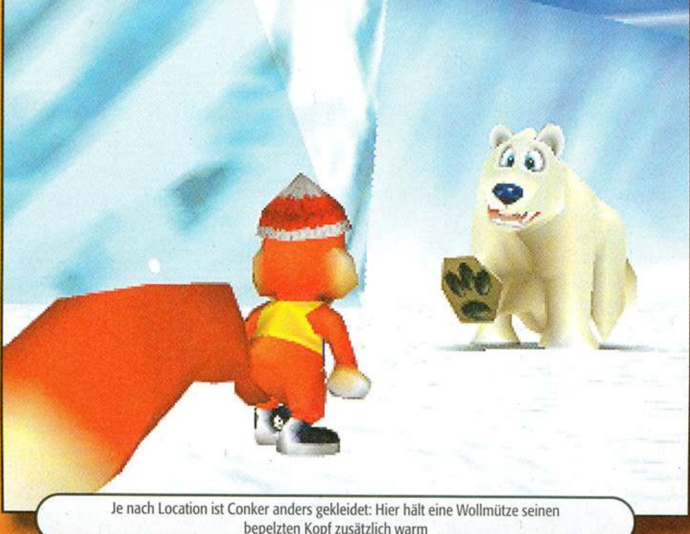
Genre: .... Action-Shooter
Spieler: 1-4
Hersteller: .... Nintendo
Entwickler: .... Rare
Testmuster: .... Nintendo
Veröffentlichung: ... Sommer 1999

TWELVE TALES CONKER 64

Eigentlich sollte Conker's Quest, wie das Spiel früher einmal hieß, schon 1997 zeitgleich mit Banjo-Kazooie erscheinen. Dann verzögerte sich jedoch die Entwicklungszeit beider Titel, und Rare zauberte von heute auf morgen das grandiose Diddy Kong Racing aus dem Hut.

So konnte man mit Banjo und Conker immerhin schon seine Runden drehen und den Ärger über das verschobene Release-Date halbwegs vergessen. Nachdem die Fans dann letztes Jahr endlich mit Banjo-Kazooie beglückt wurden, rückt das vielversprechende Jump'n Run um das quirlige Eichhörnchen auch immer näher. Ausgerechnet das Killer Instinct-Team arbeitet nun an dem zuckersüßen, kinderfreundlichen Cartoon-Spektakel Twelve Tales: Conker 64, und verspricht, damit etwas vollkommen Neues vorzulegen. Die beiden Hauptcharaktere, Conker und seine Freundin Berri, das Streifenhörnchen, besitzen zahlreiche Emotionen, die der Spieler durch seine Handlungen im Spiel hervorrufen kann. Je nach Aktion reagieren die Protagonisten demnach unterschiedlich, was Twelve Tales somit zu einer Art interaktivem Zeichentrickfilm macht. Auch sämtliche Locations könnten direkt einem typischen Cartoon entliehen sein. So werden die beiden Nager unter anderem durch den Wilden Westen, das antike Griechenland, verwunschene Wälder oder malerische Strände geführt. Je nach Level und dem gewählten Charakter müssen dann unterschiedliche Aufgaben erfüllt werden. Entscheidet man sich zu Beginn für den guten Conker, so erwartet einen ein eher actionreiches Spiel, während in Berris Szenario leicht strategische Elemente und Puzzles, die nur durch Überlegen zu lösen sind, einen größeren Stellenwert einnehmen. Beide Charaktere werden dabei stets von einem kleinen Helfer begleitet: Während das männliche Eichhörnchen mit einer schlauen Eule durch die Lande zieht, steht der langhaarigen Berri ein seltsames Monster zur Seite. Trotz des überaus kindlichen Looks sollten auch ältere Semester nicht vor Twelve Tales zurückschrecken, da das Emotionsfeature bereits jetzt auf einige innovative Spielideen schließen läßt. Ein konkretes Erscheinungsdatum ist jedoch leider noch nicht bekannt.


Auch in Conker 64 darf im Deathmatch-Modus gegeneinander angetreten werden


Je nach Location ist Conker anders gekleidet: Hier hält eine Wollmütze seinen bepelzten Kopf zusätzlich warm



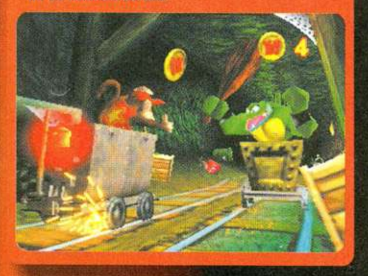
Die sprechende Vogelscheuche mit dem Kürbiskopf gibt Euch nützliche Hinweise


Das Design der Lokomotive zeigt bereits, an welche Zielgruppe sich das Spiel richtet


Berri mit dem Schottenrock und ihr kleines lila Monster, das ihr auf Schritt und Tritt folgt

Donkey Kong 64

Endlich ist es offiziell! Donkey Kong kehrt zurück! Noch dieses Jahr wird der bekannte Affe das Nintendo 64 unsicher machen. Nach vielen Mutmaßungen und Gerüchten hat Rare nun den ersten Screenshot von Donkey Kong 64 (Arbeitstitel) veröffentlicht. Angeblich wird die Cartridge erstmals über 256 MBit haben und somit sogar größer als Zelda - Ocarina of Time und Turok 2: Seeds of Evil sein. Außerdem ist es wohl anzunehmen, daß auch DK 64 das Expansion Pak unterstützt und somit vielleicht einen ähnlichen Grafikhammer wie seinerzeit Donkey Kong Country darstellen wird. In Bezug auf jegliche Informationen über das eigentliche Spiel hält sich Rare jedoch wie immer äußerst bedeckt. Sobald es neue Screenshots oder heiße Infos gibt, findet Ihr sie natürlich bei uns.



Conker's Pocket Tales

Um die Game Boy-Fans nicht im Regen stehen zu lassen, hat sich Rare entschieden, auch für den beliebten Handheld einen Titel um das niedliche Eichhörnchen mit den großen Zähnen herauszubringen. In dem umfangreichen Action-Adventure müssen, ähnlich wie bei der N64-Version, abwechslungsreiche Level durchlaufen, allerlei, der Tierwelt entliehene, Gegner und Endbosse überwältigt und Puzzles gelöst werden. Gelegenheitsspieler, die für gewöhnlich nur mal eben im Bus Tetris zocken, seien allerdings „gewarnt"! Die Entwickler versprechen nämlich etwa zwanzig Stunden Spielzeit, um Conker's Pocket Tales zu beenden. Bis Mai müssen sich Interessierte jedoch noch gedulden, denn erst dann wird das Nagetier-Abenteuer für unterwegs bei uns erscheinen.

▼ facts

Genre:	Jump'n Run / Action-Adv.
Spieler:	1-4
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	1999

TEIL 32: ZU GAST BEI PALCOM

DIE MISERABLE DEUTSCHE SYNCHRONISATION VON **METAL GEAR SOLID** HAT UNSEREN JOURNALISTENINSTINKT GEWECKT! EXKLUSIV ENTHÜLLEN WIR AN DIESER STELLE DEN DETAILLIERTEN ABLAUF DER SPRACHAUFNAHMEN.



MIT DEM TEUREN **FUN GENERATION**-PRIVATJET DÜST HOLGER GEN LONDON, UM DIE LEGENDÄREN ABBEY ROAD-STUDIOS ZU BESUCHEN...



...UND TRIFFT DORT AUF DEN SICHTLICH GUT GELAUNTEN **PR-MANN**, DER IHN MIT EINEM FREUNDLICHEN LÄCHELN EMPFÄNGT



WÄHREND DER SYNCHRONREGISSEUR DEN SPIRITUOSENVORRAT CHECKT...



... WIRD DAS TEAM MIT SEINEN AUFGABEN BETRAUT

DUMMERWEISE IST SYNCHRONREGISSEUR **PACHULSKE** INZWISCHEN NICHT MEHR ANSPRECHBAR...



... UND AUCH DIE HYGIENISCHEN BEDINGUNGEN LASSEN ERSTE ZWEIFEL AN DER SERIOSITÄT DER PRODUKTIONSFIRMA AUFKOMMEN.



DIE SYNCHRONSTIMME VON **SOLID SNAKE** TRITT DARAUFHIN DIE HEIMREISE AN...



...UND VERGNÜGT SICH ANDERWEITIG



EIN PASSENDER ERSATZ IST JEDOCH SCHNELL GEFUNDEN.



LEIDER HAT SICH AN DEN HYGIENISCHEN UMSTÄNDEN NICHTS GEBESSERT...



WAS ZU INTERNEN STREITIGKEITEN BEI DER PRODUKTIONSFIRMA FÜHRT.





UM EINE ESKALATION ZU VERMEIDEN, SCHALTET SICH **PAPA PACHULSKE** PERSÖNLICH EIN.



UND SIEHE DA: DER **PLEASE WAIT - LOADING**-SCREEN IST RUCKZUCK LOKALISIERT

DIE NÄCHSTEN SPRECHER PACKEN IHRE KOFFER...



...WÄHREND SICH ANDERE BEI DEM VERSUCH, MIT EINEM GEFÄLSCHTEN FORMEL 1-WAGEN ZU FLÜCHTEN, LÄCHERLICH MACHEN.



MITTLERWEILE HAT AUCH **REVOLVER OCELOT** GENUG...



DAS PASSENDE **ERSATZTEAM** FINDET SICH JEDOCH SCHON IM PUB UM DIE ECKE.



ENDLICH KANN ES LOSGEHEN...



EIN LETZTER CHECK DER FERTIGEN DEUTSCHEN VERSION FÜHRT ZU DER ÜBEREINSTIMMUNG, DASS MAN GANZE ARBEIT GELEISTET HAT.



DEN ERFOLG BEGIESSEN DIE HOLLYWOOD-ANWÄRTER WIE IMMER IM PUB UM DIE ECKE.



DER SCHWARZE SCHAMANE BETET FÜR DIE SEELEN DER SPRECHER...



...WÄHREND DIE ERSTEN VIDEOSPIELEFACHREDAKTEURE IHREM FRUST ANDERWEITIG LUFT MACHEN.

SELBST DIE EINSCHLÄGIGEN FACHVERKÄUFER SIND RATLOS...

ENDE

Der ganz normale Wahnsinn!

Folge 3

Noch günstiger ist verschenkt. Jetzt gibt's die **FUN GENERATION** im Super-Schnupper-Test zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die **nächsten 3 brandaktuellen Ausgaben** im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Infos für so wenig Geld?

3 Ausgaben für 9,- DM
- statt 17,40 DM -

SUPER SCHNUPPER-COUPON

Wenn aus dem Schnupperabo ein Jahresabo wird, bekommt Ihr als Prämie den Abe Exoddus-Spieleführer geschenkt!

○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf.

Fun003

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

○ Per Bankabbuchung

Bank:

Konto Nr:

BLZ:

○ Per Rechnung

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
A BUG'S LIFE & SMALL SOLDIERS

Komplettlösung
ODDWORLD ABE'S EXODDUS

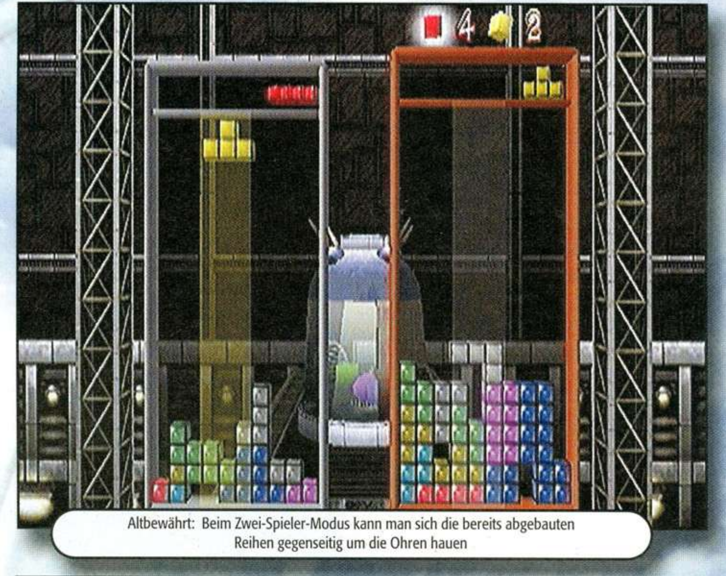


Das Poster fehlt

TETRIS 4D

Holger Gößmann – Götz Schmiedehausen

Es war einmal in einem fernen Land vor langer, langer Zeit... Na gut, so weit ist Rußland nun auch nicht weg, aber es war auf jeden Fall schon mal zu Zeiten als die Soviet-Union noch so rot war wie die Abendsonne, und noch einen Präsidenten hatte, der nicht mit vollgedröhnter Wodka-Birne die Gangway herunterflog und beim anschließenden Staatsbankett irgend etwas von „Rußland ist groß" faselte, während man zuhause dem im freien Fall befindlichen Rubel nur hinterherwinken konnte. Zu dieser herrlichen Zeit ersann der Genosse Alexey Pajitnov irgendwann zwischen der sozialistischen Einheitsmorgengymnastik und dem abendlichen Balalaika-Kurs - sprich mitten in seiner Arbeitszeit - ein gar göttliches Spiel. Er ließ sich, offenbar von der unendlichen Vielfalt der Architektur sowjetischer Plattenbausiedlungen inspiriert, fünf geometrische Figuren einfallen, die er von oben in ein Behältnis fallen ließ. Wurde eine Reihe komplett gefüllt, verschwanden die Steine, wurde der obere Rand erreicht, war das das Game Over. So simpel und doch so fesselnd war dieses Spielchen. Besonders im kapitalistischen Westen verschepperte Nintendo Millionen von Tetris für den Game Boy. Aber statt des russischen Bären am Band gab's für den Programmierer erstmal einen zünftigen Anschiß, warum er denn während der Arbeitszeit Spiele programmierte. Schließlich zeigte man sich doch gnädig und Alexey bekam einen Home-PC, während sich anderen Beteiligten einen goldenen Anus an der Sache verdienten. Und wenn sie nicht gestorben sind, verdienen sie noch heute.


Altbewährt: Beim Zwei-Spieler-Modus kann man sich die bereits abgebauten Reihen gegenseitig um die Ohren hauen



Wer hoch pokert, riskiert auch viel: Ein Tetris in der Mache



Äußerst mager: Classic und Battle - mehr gibt es nicht



Außer einer neuen Hintergrundgrafik tut sich in den höheren Leveln gar nichts

Die Steuerung hat auf ganzer Linie versagt

Tetris 4D?!

„Wow", denkt das wissenschaftlich angehauchte Kid von heute. „4D - endlich kann man Einsteins berühmte Theorie vom Raum-Zeit Kontinuum und dem gekrümmten Raum anschaulich darstellen. Ob man nun wohl in der Zeit zurückreisen, und Iwan dem Schrecklichen beim Bauen bunter Türmchen zusehen kann? Oder hatte Boltzmann doch recht, und die Zeit ist nur eine subjektive Empfindung und Nebeneffekt der Entropie?" Fragen über Fragen, die nach diesem Spiel sicherlich unbeantwortet bleiben, denn es handelt sich hier mitnichten um ein technisch wegweisendes Produkt einer anderen Dimension. Es ist vielmehr der brühwarme Aufguß des Tetris, das uns schon vor zwölf Jahren beglückte! Was die Programmierer mit 4D gemeint haben ist uns noch nicht so ganz klar, da gibt es vielfältige Deutungsmöglichkeiten: Die Fertigstellungszeit (4 Days), die Produktionskosten (4 Dollars) oder die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig teilnehmen können (4 Dorftrottel). Wie gesagt, das wird wohl immer ein Geheimnis bleiben. Tatsache aber ist, daß man für mächtig viel Kohle, das Originalspiel ohne viel Schnickschnack erhält.

Tetris ist und bleibt genial - auch auf dem Dreamcast. Allerdings ist ja wohl die Frage gestattet, wofür ich ein mit ein paar Hintergrundgrafiken garniertes Denkspiel für meine superteure High-End-Konsole brauche, wenn das Teil auf dem Gameboy sowieso mehr Charme versprüht. Gut, Sega erweitert seine Produktpalette um einen Kulttitel, aber seien wir dochmal ehrlich: Die meisten haben Tetris doch schon in irgendeiner Umsetzung zuhause, oder zumindestens bis zum Exzeß gezockt. Wer zu dieser Gruppe gehört, braucht dieses Game mit Sicherheit nicht. Und auch sonst ist Tetris in günstigeren Versionen empfehlenswerter, weil sie billiger und genauso gut sind. Fazit: Ein Titel, der zwar an Genialität nichts verloren hat, den aber doch niemand so richtig braucht. Aber trotzdem - es ist schön, daß es ihn gibt.


spielerprofil

Jeder der mit Denkspielen etwas anfangen kann, wird Tetris genial finden - egal in welcher Version.

schwierigkeit

Einstellbar! Von superleicht bis zur „Ich-konnte-überhaupt-nicht-reagieren-so-schnell-war-ich-weg"-Stufe ist alles dabei.

facts

Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Bullet-Proof Softw.
Entwickler:	Bullet-Proof Softw.
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	159,- DM

VMS	Shock Support	Analog	VGA Box

Paßwort	Text	Sprache	Import
	US		JP



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Tetris 64 (N64, FG 1/99) mochtet.

DREAMCAST

Sonic Adventure

Philipp Noack – Andreas Binzenhöfer

Sonic Adventure stellt mit Sicherheit den für Sega wichtigsten Dreamcast-Titel dar, der in der nächsten Zeit erscheinen wird. Es ist schließlich der erste Ausflug des Firmenmaskottchens in eine echt dreidimensionale Welt, und das auch noch auf einer Hardware, die gerade in diesem Bezug keine Wünsche offen lassen soll. Reine Arcade-Umsetzungen haben zwar sicherlich ihr Potential (siehe Virtua Fighter oder Sega Rally), doch eine noch größere Masse läßt sich mit außergewöhnlichen Spielen rund um einen bereits etablierten Charakter (Lara, Lara und nochmals Lara) ansprechen. Kein Wunder also, daß die Erwartungen im Vorfeld ins Unermeßliche gesteigert worden waren. Das Image des beliebten Igels hatte durch den Saturn-Flop ja recht wenig gelitten, ein weiterer zwingender Grund also für ein starkes Dreamcast-Debut. Glücklicherweise hat das Sonic Team seine Hausaufgaben gemacht und ein Stück Software erschaffen, das die Rechenpower des Dreamcast überzeugend demonstriert und gleichzeitig einen hohen Spaßfaktor besitzt. Die traditionellen 2D-Welten, wie man sie aus den älteren Teilen kennt, wurden mit viel Liebe zum Detail in eine echt dreidimensionale Umgebung transformiert.

Faszination 3D

In den eigentlichen Levels kommen die alten Tugenden des bekanntesten Igels der Welt voll zum tragen. Er wird dabei mittels Analog-Stick und lediglich zwei Tasten gesteuert, eine zum Springen und eine für seinen legendären Spin. Mit teilweise irrwitziger Geschwindigkeit rast man durch Loopings, Tunnel und achterbahnartige Parcours. Immer auf der Suche nach ein paar Bonusringen (Ihr wißt schon: Für 100 Ringe bekommt man ein Extraleben), die ja nicht nur der Sammelleidenschaft dienen. Sobald Sonic auch nur einen einzigen Ring besitzt, kann ihm eine Feindberührung nichts mehr anhaben, er verliert lediglich alle mühsam aufgelesenen Ringe. Die Gegner lassen sich auch wieder in altbekannter Manier besiegen: Eine gut plazierte Spin-Attacke und die meisten geben ihren Geist auf. Bei den Endbossen muß man dagegen drei bis sechs Treffer zustande bringen, bevor sie sich geschlagen geben. Über die teilweise riesigen Stages in schöner Regelmäßigkeit verteilt, sind überaus nützliche Rücksetzpunkte. Sollte man also bei der ganzen Hektik mal einen Abgrund übersehen haben, fängt man

Der Durchgang mit den zwei blauen Bällchen markiert einen Rücksetzpunkt



Tails begleitet uns fast durch das ganze Spiel



Diese Raketen benutzt Sonic, um in die höheren Regionen eines Levels vorzudringen



Das sind die seltenen Momente einer echten Verschnaufpause

in;former

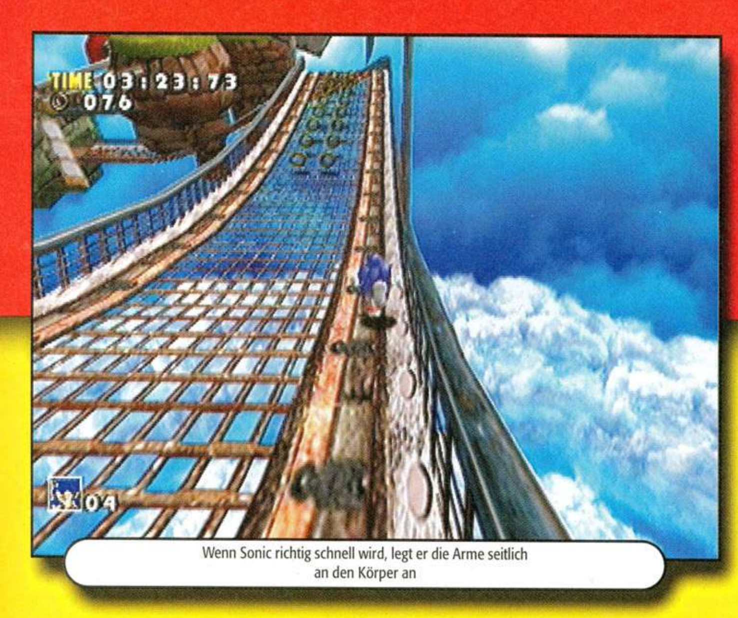
Sonic History

Alle Sonic-Produkte (Europa) im Überblick:

Datum	Titel	System
Juni '91	Sonic the Hedgehog	Mega Drive
Dez. '91	Sonic the Hedgehog	Game Gear
Nov.'92	Sonic the Hedgehog 2	Mega Drive
Okt.'92	Sonic the Hedgehog 2	Game Gear
Sep.'93	SEGA Sonic the Hedgehog	Arcade
Okt.'93	Sonic the Hedgehog CD	Mega-CD
Nov.'93	Sonic Chaos	Game Gear
Nov.'93	Sonic Spinball	Mega Drive
Nov.'93	Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine	Mega Drive
Jan.'94	Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine	Game Gear
Aug.'94	Sonic Spinball	Game Gear
Feb.'94	Sonic the Hedgehog 3	Mega Drive
Nov.'94	Sonic & Knuckles	Mega Drive
Nov.'94	Sonic Triple Trouble	Game Gear
Mai 95	Chaotix	Mega Drive 32X
März 95	Sonic Drift Racing	Game Gear
Jul.'95	Sonic Compilation	Mega Drive
Sep.'95	Tails Adventure	Game Gear
Okt.'95	Sonic Labyrith	Game Gear
3.10.96	Sonic CD	SEGA PC
Feb.'97	Sonic 3D – Flickies Island	Saturn, MD, PC
Nov.'96	Sonic Blast	Game Gear
20.3.97	Sonic the Screen Saver	SEGA PC
20.3.97	Sonic & Knuckles Collection	SEGA-PC
23.12.98	Sonic Adventure	Dreamcast, Jp.

Unser herzlicher Dank gilt Tina von Sega Deutschland für diese umfangreiche Zusammenstellung.





Wenn Sonic richtig schnell wird, legt er die Arme seitlich an den Körper an



Das Highlight im ersten Level: Sonic wird von einem Killerwal verfolgt

▶ spielerprofil

Eigentlich jeder, der die Hardware besitzt. Sonics Charme dürfte nur bei ausgesprochenen Jump'n Run-Muffel ohne Wirkung verpuffen.

▶ schwierigkeit

Leicht. Man merkt dem Spiel deutlich an, daß es den Entwicklern nicht darum ging, die User mit unnötig frustrierenden Sequenzen zu vergraulen. Es ist vielmehr für jedermann sofort zu beherrschen, ein positives Spielerlebnis stand ganz offensichtlich im Vordergrund der Bemühungen.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	11
Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	150,- DM

VMS	PuruPuru Pak	Analog	VGA Box
✓		✓	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	jp	jp	jp



Diese „Steinschlange" trägt Sonic zur nächsten Plattform

einfach an diesen Punkten von neuem an. Während man mit Sonic seine Fortschritte macht, trifft man langsam aber sicher auf eine Menge bekannter Gesichter. Als erster hat Tails, der orangefarbene Fuchs mit den zwei Schwänzen, seinen Auftritt. Später kommen dann noch Knuckles, Amy (Sonics Freundin in spe) und zwei weitere Charaktere zum Zuge. Sobald man auf sie getroffen ist, darf man auch mit ihnen vom Hauptmenü aus einen Versuch wagen. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten verfolgt man mit ihnen jedoch jeweils andere Ziele. Tails muß beispielsweise jede



In Casinopolis muß der Chaos Emerald erflippert werden



An dem Seil geht es blitzschnell bergab

Stage schneller beenden als Sonic, nur dann hat er seine Aufgabe erfüllt. Natürlich wurde auch an ein kleines VMS-Minigame gedacht. Im ganzen Spiel wurden sogenannte Chaos Creatures verstreut. Überall findet man Eier, die dann zu speziellen Räumen transportiert werden können. Dort lassen sie sich füttern, kreuzen und auf die VMS übertragen. Auf ihre weitere Entwicklung hat man dann mittels kleiner Entscheidungen Einfluß. Sind sie groß genug, kann man sie im Hotel dann in einem Wettlauf gegeneinander antreten lassen. Die vielfältigen Möglichkeiten werden jedoch, genauso wie die Internet-Option erst in einer englischen Version für einen Europäer voll auszuschöpfen sein. Momentan wird der direkte Zugang einfach von zuviel japanischem Text erschwert.

Station Square

Sonic Adventure beginnt mit dem Kampf gegen Chaos, einer Kreatur, die komplett aus Flüssigkeit besteht und von Sonics Erzfeind Dr. Robotnik erschaffen wurde. Später trifft man immer wieder auf sie, jedoch durch die gesammelten Chaos Emeralds jeweils in stärkerer und hartnäckigerer Form. Drei gut getimete Spin-Attacken später befindet man sich in einem Stadtteil rund um den Bahnhof Station Square, in dem man sich völlig frei bewegen darf. Von hier aus gelangt man in alle Stages und Regionen, die das Spiel zu bieten hat. Schon in dieser Miniwelt gibt es eine Menge zu entdecken, man kann mit den vielen herumlaufenden Personen kommunizieren oder nach versteckten Extras suchen. Nachdem man sich hier also ein wenig umgesehen hat, gelangt man zwangsläufig in den ersten Level. Am Strand entlang geht es rasend schnell bergauf und bergab, über Brücken, Sand und Gras hinweg. Noch warten recht wenig Gegner auf den Igel, und man kann sich ausgezeichnet mit der noch ungewohnten räumlichen Perspektive vertraut machen. Zwischen den einzelnen Runden kehrt man immer wieder zurück und hat dann meist Zugang zu neuen Teilen der Stadt. So besucht der Spieler später noch ein Casino, in dem zwei lustige Flipper ausprobiert werden wollen, oder einen Vergnügungspark mit einem unglaublichen Ritt in einem Auto-Scooter. Mit einer Bahn lassen sich die Mystic Ruins erreichen, von hier geht es z.B. in eine Eiswelt, in der sich Sonic ein Snowboard unter die Füße schnallt und vor einer Lawine den Hang hinunter flüchtet. Sein Kumpel Tails hat dort auch ein bescheidenes Eigenheim mit privater Start- und Landebahn. In einem späteren Level fliegen die Sega-Helden von hieraus dann einen Angriff auf die riesige Himmelsfähre von Dr. Robotnik.

Watch out, the Hedgehog is back!

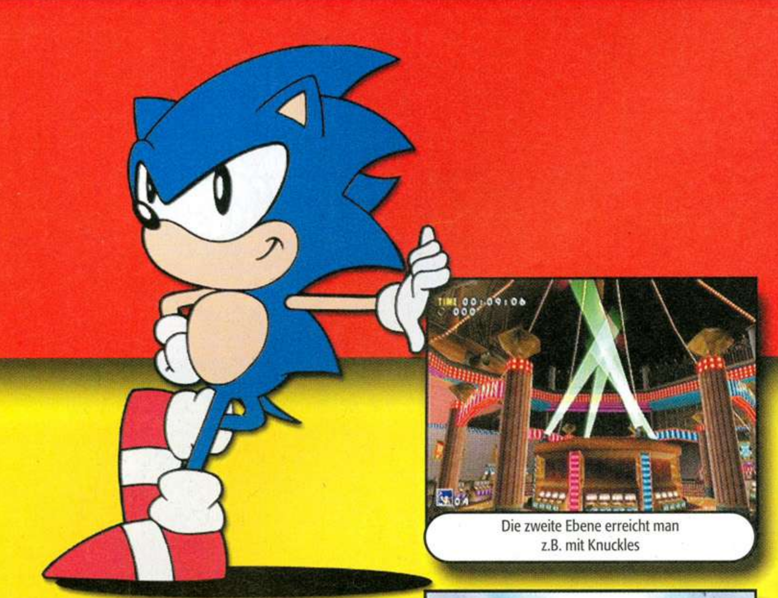
Mission erfüllt: Comeback gelungen. Das Sonic Team hatte sicherlich keine leichte Aufgabe, und die direkt Verantwortlichen dürften so manche



Mit dem Hubschrauber gehts zur nächsten Plattform



Sonics Fähigkeiten wurden auch um das Hangeln erweitert



Die zweite Ebene erreicht man z.B. mit Knuckles



Man muß jeweils die richtigen Spiegel anstrahlen, bevor es weitergeht

Noch ist der Himmel blau, doch schon bald zieht ein Tornado auf

Legendär: Loopings finden sich in nahezu jeder Stage



Einbahnstraße: Bei den Geschwindigkeiten, die Sonic erreicht, müssen klare Verkehrsregeln herrschen

schlaflose Nacht hinter sich gebracht haben. Wer die Wichtigkeit dieses Titels erst einmal erkannt hat, der wird mit uns einer Meinung sein: wenn dieses Spiel nicht funktioniert hätte, dann hätte unter Umständen das ganze Projekt Dreamcast nicht funktioniert. Doch Sega zeigt mit Sonic Adventure eindrucksvoll, daß man immer noch über genügend interne Ressourcen verfügt, um selbst ein solches Mammutprojekt zu einem glücklichen Ende zu führen. Wir haben in den letzten Jahren ja wirklich die grausamsten Verunglimpfungen des überaus sympathischen Maskottchens gesehen, jetzt hat der Igel mal wieder die Hauptrolle in einem Spiel bekommen, das sich in jeder Hinsicht sehen lassen kann. Ohne Frage besitzt Sonic Adventure die bislang eindrucksvollste Optik aller Dreamcast- und damit aller am Markt befindlichen Titel. Der hohen Auflösung und der durchgängig beeindruckenden Framerate ist es zu verdanken, daß man sich durch die bunten Phantasiewelten superflüssig und mit bisher nicht gekannter Geschmeidigkeit bewegt. Wenn man dann noch die unzähligen hochwertigen Texturen und vielen kleinen Details berücksichtigt, dann muß man den Entwicklern in diesen Belangen ganz klar die besten Noten bescheinigen. Einziger Wermutstropfen hierbei sind die offensichtlich nicht ausgereiften Kameraroutinen. Es kommt leider relativ häufig vor, daß man eine Wand statt dem kleinen, quirligen, blauen Igel sieht oder daß die virtuelle Kamera nicht nah genug am Geschehen dran ist. In dem Moment, in dem man wegen dieses Schwachpunktes Leben verliert, muß es leider Abzug geben. Das Problem läßt sich ein wenig eindämmen, wenn man entweder mit engelsgleicher Geduld durch die Levels schleicht (aber hey, ich dachte das hier ist ein Sonic-Titel und die müssen bekanntermaßen hochgradig geschwindigkeitslastig sein) oder ständig den Blickwinkel über die beiden L- und R-Tasten per Hand korrigiert. Das nervt auf Dauer natürlich auch gewaltig. Auf der musikalischen Seite gibt sich Sonic Adventure ebenfalls keine Blöße. Wer jedoch mit japanischem Synthi-Rock ein Problem hat, kann ja immer noch die Lautstärke herunterregeln. Witzig finden wir die Idee, daß man die alten 16-Bit-Samples für die Soundeffekte verwendet hat, das verleiht dem ganzen einen gewissen nostalgischen Touch. Besondere Anerkennung verdient auch das Leveldesign. Es dürfte eine ziemlich anspruchsvolle Aufgabe sein, ein Hochgeschwindigkeitserlebnis wie Sonic Adventure durch den Aufbau der Stages und natürlich durch eine anständige Steuerung so spielbar zu halten, daß der User nicht gefrustet das Pad nach fünf Minuten in die Ekke feuert. Besonders der Tempellevel hat es uns angetan: die Möglichkeit, die Wandsteine per Knopfdruck so zu verändern, daß Sonic auf ihnen entlanglaufen kann, läßt auf einen kreativen Kopf in der Entwicklungsabteilung schließen.

Kaufen, kaufen, kaufen. Wer einen Dreamcast sein eigen nennt, der kommt um Sonic Adventure nicht herum. Sega ist es ausgezeichnet gelungen, das Flair der alten 2D-Sonics auf die neue Plattform und in die dritte Dimension zu verlagern. Herausgekommen ist schnelles, ausgezeichnet spielbares und optisch und akustisch sehr ansprechendes Jump'n Run mit einem einzigartigen Hauptdarsteller.





Wenn man den Spin-Button gedrückt hält, kann man einen Supersprung machen



Insgesamt kann man in die Haut von sechs verschiedenen Charakteren schlüpfen

Seventh Cross

Diese schöne Orchideenart ist einer der härtesten Zwischengegner



Am Anfang steht nur ein kleiner verletzlicher Einzeller zur Auswah

Dieses nett anzusehende Wesen birgt ein Rätsel in sich



Hinterrücks greifen einige Lustmolche an

Markus Häberlein – Stefan Hellert

Milliarden von Jahren ist es her, daß sich einige Aminosäuren und Spurenelemente vereinten, und somit die ersten Einzeller bildeten. Im Laufe der Geschichte des Planeten Erde entstanden die verschiedensten Lebensformen, welchen es immer perfekt gelang, sich an ihre Umgebung anzupassen. Um diese prähistorischen Ereignisse der gesamten Welt näherzubringen, hat NEC die Evolutionssimulation Seventh Cross programmiert. Eure Aufgabe bei diesem Spiel ist es, einen kleinen unscheinbaren Einzeller zu einem riesigen furchteinflößenden Raubtier heranzuzüchten. Hierbei durchschreitet Ihr die verschiedensten Evolutionsstufen. Anfangs bewegt Ihr Euch in der Ursuppe, in der sich das Wesen ausschließlich von Plankton ernährt und ständig auf der Flucht vor größeren Gegnern ist. Doch schon nach kurzer Zeit hat Eure Spielfigur eine stattliche Größe erreicht und kann in das offene Meer hinausschwimmen. Dort solltet Ihr Euch auch an die größeren Lebewesen wagen, denn für jedes erlegte Tier gibt es wertvolle Evoutionspunkte, die einem bei der Weiterentwicklung behilflich sind. Spätestens im Ozean machen sich allerdings die ersten Schwächen von Seventh Cross bemerkbar. Bewegt Ihr Euch in den riesigen Wassermassen, zieht die Konsole ordentlich die Softwarebremse. Geschwindigkeitseinbußen von bis zu fünfzig Prozent sind hier deutlich zu sehen. Auch in den großen Freilandlevels geht der Spielfluß ordentlich in die Knie.

Farbenfrohes Evolutions-Roulette

Hat man genug Evolutionspunkte gesammelt, kann man an einem Monolith die Entwicklung starten. Hierbei muß man in einem quadratischen Feld verschiedenfarbige Strukturen aufzeichnen, die dann den Verlauf der Entwicklung bestimmen. Je nach Auswahl und Plazierung der Farbe erhält man dann die Möglichkeit, neue, bessere Körperteile zu entwickeln. Leider kann man diese Mutation nicht sofort durchführen, denn hierfür wird eine gewisse Anzahl von Nährstoffen benötigt. Also heißt es wieder auf die Jagd gehen, und sich diese Stoffe aus der Nahrungskette besorgen. Hat man dann genügend Bio-Treibstoff aufgetrieben, steht der Verwandlung nichts mehr im Weg. Bevor man jedoch die Transformation vornimmt, sollte man sich noch anhand von Tabellen überzeugen, welche Vor- und Nachteile diese Verwandlung hat. Wie bei vielen Rollenspielen sind die verschiedenen Werte nebeneinander aufgelistet, und markieren sich farbig bei einer Veränderung. Mit jeder neuen Entwicklungsstufe erwirbt das Wesen noch spezielle Fähigkeiten. Neben dem obligatorischen Heilungszauber erlernt man noch einige Spezialattacken, mit denen man hartnäckigen Gegnern besonders stark einheizen kann. Hat man dann seine Spielfigur aufgebaut, steht einem am Ende eines jeden Levels noch ein besonders harter Endgegner gegenüber, den es zu besiegen gilt. Der etwas eintönige Kampf wird mittels Schlagabtausch oder durch Spezialangriffe ausgetragen. Ist dieser Obermotz letztendlich besiegt, betritt man den nächsten Level und somit eine höhere Evolutionsstufe.

Die Jungs von NEC haben mit Seventh Cross einen durchaus beachtlichen Titel produziert. Als neu entstandene Lebensform bewegt man sich zu meditativen Klängen durch große, leider von Nebel eingeschränkte Welten, und macht Jagd auf schwächere Beutetiere. Wenn auch grafisch etwas trist und eintönig, ist es trotzdem gelungen, eine gute prähistorische Atmosphäre zu erschaffen. Lediglich die schlechten Soundsamples und die zeitraubenden Slowdowns nerven etwas. Die übersichtliche Menüführung macht es einem leicht, sich schnell zurechtzufinden. Da sämtliche Punkte in Englisch sind, ist dieser Titel auch für Nichtjapaner durchaus verständlich und voll spielbar.

▶ spielerprofil

Jeder, der die Entwicklungsgeschichte schon einmal selbst in die Hand nehmen wollte, oder gescheiterte Gentechniker, die schon immer völlig legal einen Fisch mit Luchskopf, Skorpionarmen und einem Froschkörper schaffen wollten, können ohne zu zögern zugreifen. Alle anderen sollten diesen Titel beim Händler erst einmal ausführlich probespielen.

▶ schwierigkeit

Bringt man etwas Ausdauer mit, fällt es einem nicht sehr schwer, sein Geschöpf aufzubauen und sich somit an die Spitze der Nahrungskette zu setzen. Hat man sich die besten Bauteile für seinen Zögling ausgesucht, kann man getrost gegen den Endgegner eines Levels losziehen und ihn dem Erdboden gleich machen.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	7
Genre:	Lebens-Simulation
Hersteller:	NEC
Entwickler:	NEC
Testmuster:	Order InTime
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	150,- DM

VMS	Puru Puru-Pak	Analog	VGA Box
✔			
Paßwort	**Text**	**Sprache**	**Import**
	JP/US	US	JP



7 von 10

GRAFIK 6
SOUND 6
GAMEPLAY 7

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
E.V.O. (SNES, nicht getestet) mochtet.

DREAMCAST

INCOMING

▶ in;former

Am besten macht Ihr Euch in den Trainingsmissionen erstmal mit der Steuerung der einzelnen Gefährte vertraut, bevor Ihr Euch in das richtige Spiel wagt. Besonders leicht sind die Flag-Missionen, denn bei ihnen stehen Euch unendlich zielsuchende Raketen zur Verfügung. Im allgemeinen kann noch gesagt werden, daß es wenig Sinn hat, sich per Flucht der gegnerischen Angriffe zu entziehen. Stellt Euch dem Kampf, denn komischerweise schießen und treffen die Gegner, die sich im Blickfeld befinden weit weniger als die „Verfolger".

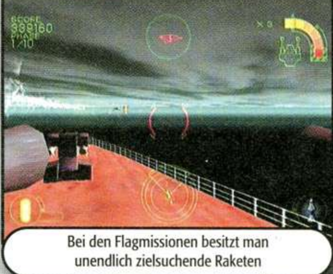


Nicht ganz das, was wir erreichen sollten

In den Abballermissionen kann man via Edelsteinen Waffen sammeln oder Energie zurückgewinnen



Explosionen bekommt man selten so nahe zu Gesicht



Bei den Flagmissionen besitzt man unendlich zielsuchende Raketen

Wenn Ihr so nah dran seid, gibt's für den Gegner kein Entkommen

Holger Gößmann – Götz Schmiedehausen

Der erste 3D-Shooter für Segas neuestes Kind kommt von Rage Software und heißt Incoming. Darin werden militärische Stellungen plötzlich von unbekannten Streitkräften attakkiert. Der Spieler hat jetzt logischerweise die Aufgabe, die befremdlichen Objekte aus dem Himmel zu pusten. Jeder Level hat seine eigene Location (Wüste, Schneelandschaft, Ölplattformen, etc.) und ist in zehn Phasen unterteilt. Dabei kommen unterschiedliche Gefährte wie Düsenjäger, Panzer oder Hubschrauber zum Einsatz, die Ihr zum Erfüllen der vielfältigen Missionsziele braucht. Hilfreich ist hierbei das Radar in der Mitte des oberen Bildschirmdrittels, das das jeweils nächste Ziel anzeigt. So könnt Ihr auch ohne viel Japanischkenntnisse dieses Game ohne Probleme zocken. Zum Abschießen der Gegner stehen zwei grundsätzliche Waffenarten zur Verfügung: die Shots und die Rockets, von denen es sechs bzw. sieben verschiedene gibt. Vom zielsuchenden Laser bis hin zur durchschlagskräftigen Dump-Fire-Missile ist alles geboten, was das Shooterherz begehrt. Leider kann man bei Incoming erst nach Abschluß der gesamten Mission, sprich aller zehn Phasen, abspeichern. Fairerweise kann man aber per Continue an der Stelle weitermachen, an der einem das letzte der drei Bildschirmlebenslichter ausgeblasen wurde.

Mittelklasse - mehr nicht

Ein ganz netter Versuch, den Dreamcastjüngern ein stumpfsinniges Fire & Forget-Game als Zeitvertreib bis zu den wirklichen Highlights an die Hand zu geben. Das Game macht auch kurzzeitig Laune, aber dann erkennt man mit zunehmender Spieldauer, daß dieser Titel wohl unter erhöhtem Zeitdruck fertiggestellt werden mußte. Wie sonst ist es zu erklären, daß man trotz stark erhöhter Rechenleistung nicht besonders weit sehen kann. Teilweise muß man sogar krasse Slowdowns in Kauf nehmen, wenn mehr als zehn Objekte auf dem Bildschirm dargestellt sind.... und auch vom Gameplay her gibt es einiges zu motzen. Teilweise ist die Steuerung einzelner Gefährte stark gewöhnungsbedürftig. Der wenig perfekte Analogstick von Sega tut sein übriges dazu.

Wer 160,- Mark ohne mit der Wimper zu zucken für ein mittelklassiges und zeitweise ganz witziges Produkt ausgeben möchte, der liegt bei Incoming richtig. Das Abballern von Alienangreifern ist aber auf die Dauer zu eintönig um wirklich an den Bildschirm fesseln zu können. Erschwerend kommt die technisch durchschnittliche Umsetzung und die teilweise unnötig komplizierte Steuerung hinzu. Die Idee, sich mit verschiedenen Gefährten dem Gegneransturm zu stellen, hingegen ist prima und stellt ein echtes Kaufargument dar. Weniger begabte Spieler sollten jedoch im Hinterkopf behalten, daß Incoming ab dem dritten Level echt schwer wird. Deshalb ist es besonders ärgerlich, daß man während der Missionen nicht zwischenspeichern kann. Alles in allem also ein Produkt mit Für und wider. Wer 3D-Shooter mag und bereits einen Dreamcast besitzt, kann durchaus zugreifen. Ein Kaufargument für die zur Zeit noch sehr teure Konsole ist das Imagineer-Produkt aber nicht.

▶ spielerprofil

Wer 3D-Shooter mag und sich nicht von einem knackigen Schwierigkeitsgrad abschrecken läßt, der ist mit Incoming gut bedient. Außerdem sollte man zum Spielen ein wenig Zeit mitbringen, weil man eben erst nach einer komplett geschafften Mission speichern kann.

▶ schwierigkeit

Schwer! Ab Mission drei kommen auch Profis in Schwierigkeiten, wobei man aber sagen muß, daß man mit zunehmender Übung besser ins Game kommt. Die Sprachbarriere ist übrigens kein Hindernis.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	20 (10 Phasen)
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	Imagineer
Entwickler:	Rage Software
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	159,- DM

VMS	PuruPuru Pak	Analog	VGA Box
✔		✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	jp		jp



▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Blast Radius (PSX, FG 9/98) mochtet!

DREAMCAST

Micro Machines Turbo 64


Auf dem Periodensystem bekriegen sich die Micro Machines mit allen Tricks


Verschnaufpause: Kleine Zwischensequenzen gönnen dem Spieler etwas Ruhe


Der Acht-Spieler-Modus überfordert die N64-Hardware, ist aber dennoch akzeptabel spielbar

Keine Hi Res-Grafik, kein Orchester-Sound, kein goldenes Modul - und doch zeigt Micro Machines Turbo 64 wieder einmal beeindruckend auf, daß Gameplay wirklich alles ist. Nicht umsonst haben sich die Entwickler des englischen Softwarehauses Codemasters den „Pure Gameplay"-Schriftzug zum Markenzeichen gemacht. Wer die 16 Bit-Versionen oder den PlayStation-Auftritt der Miniatur-Flitzer verpaßt hat, dem geben wir nochmals eine kleine Einführung in die Materie. Ihr bekommt das Renngeschehen meist aus der Vogelperspektive präsentiert, ab und an zoomt der virtuelle Kameramann auch mal etwas näher heran oder kippt die Ansicht, um für freie Sicht zu sorgen. Hinsichtlich der Spiel-Modi unterscheidet man zwischen zwei Varianten. Im Single-Race düst man ohne Einschränkung über Schulbänke, Küchentische und Gartenteiche, im Head to Head-Modus ist man hingegen immer darauf bedacht, den Gegner aus dem sichtbaren Bildausschnitt verschwinden zu lassen. Bewerkstelligt man dies als Führender, gibt es einen Bonuspunkt, purzelt man aufgrund fehlenden Könnens aus dem Screen, hat man einen Zähler abzugeben.

Gegenüber der PlayStation-Variante Micro Machines V3 hat man das 96 MBit-Modul leicht aufgebohrt. Wie es der Titel schon verrät, kann man von nun an die Spielgeschwindigkeit in fünf Stufen variieren. Anfänger werden es schätzen (gerade die späteren Strecke setzen enorme Reaktionsfähigkeiten voraus), Profis freuen sich über die gesteigerte Herausforderung. Grafisch hat man sich in einem dezenten Rahmen verbessert, vor allem die Perspektiven-Korrektur des N64 kommt permanent zum Einsatz und minimiert grobzackige Linien und verschobene Texturen. Neuerdings hinterlassen die Micro Machines auch dicke Bremsspuren samt Qualmwolken, und signalisieren damit die Überschreitung einiger physikalischer Gesetze. Dennoch, hin und wieder wird die Framerate von Durchhängern geplagt, spielerisch läßt sich dieses Manko jedoch halbwegs tolerieren. Das Fazit kann man von der 32 Bit-Fassung übernehmen: Alleine weiß das Spiel nur kurzzeitig zu überzeugen, sitzt jedoch ein weiteres Menschlein vor der Konsole, so bekommt Bomberman echte Party-Konkurrenz. Wer gar über sieben Freunde verfügt, erlebt mitunter konsolenweit die spaßigsten Rennsessions. *(Fabian Döhla)*



SOUTH PARK

Götz „The Chef" Schmiedehausen –
Fabian „They killed Daniel! You Bastards!" Döhla

Wer das South Park-Special in der letzten Ausgabe verpaßt hat, hat nicht nur an der Stelle an der Wand, an der das Din A1-Hochglanzplakat der Serie hängen sollte, einen weißen Fleck, sondern weiß auch nicht, daß South Park ab Frühjahr bei RTL läuft. Die vier Hauptdarsteller sind schlecht gezeichnete und kaum animierte Knubbelkinder, die in einer Stadt voller durchgeknallter Durchschnittswahnsinniger leben. Es handelt sich nicht um ein Sendung für Kinder, sondern um eine Abfolge gewaltverherrlichender, sexistischer und für Mitglieder aller bekannten Glaubensgemeinschaften beleidigender Aussagen, mit einem Wort, um einen großartigen Spaß.

Das Videospiel von Acclaim nutzt die Turok 2-Engine und ist zur Überraschung aller South Park-Fans ein Ego-Shooter. Die Macher Trey Parker und Matt Stone haben extra für das Spiel eine Story geschrieben und synchronisiert. Die Stadt South Park wird von einem Kometen heimgesucht, der riesige Truthähne, Genmutationen, durchgeknallte Kuhherden, UFOs, bösartige Roboter und besessene Spielzeugautos mit sich bringt.

Die Spielrunden laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Ihr müßt eine Armee von oben genannten Feinden mit Waffen wie Schneebällen, riesigen Hüpfbällen, Toilettenstopfergewehren, Furzpuppen, Piranhawerfern, Hühnerbazookas oder dem Cowlauncher, einer Abschußstation mit Kuhmunition, von einer Invasion der Stadt abhalten. Gelingt Euch dies nur teilweise, zerstören die nichterlegten Gegner die Gebäude in South Park, was Ihr in einer Bonusrunde verhindern könnt. Insgesamt gibt es fünf Level mit je einem Endgegner.



Wenn man den fünzigsten Mini-Panzer abgeschossen hat, kommt langsam so etwas wie Langeweile auf


Guten Appetit! Kotzfontänen verdecken Euch für kurze Zeit die Sicht

Unübersichtlich, langsam und dennoch äußerst spaßig präsentiert sich der Vier-Spieler-Modus


Skurril! Beim Gegnerdesign haben sich die Iguana-Kreativlinge nichts geschenkt


Fabian zum Werfen! Die Furzpuppe eignet sich ganz hervorragend für Endgegnerduelle


Starvin' Marvin vs Big Gay Al! Wer da wohl die Oberhand behält?

It's the only game big enough for Cartmans big, fat...

So groß die Freude über ein South Park-Spiel war, so groß die Enttäuschung, wie kläglich Iguana trotz Turok 2 und 4MB-Erweiterung diesen Software-Elfmeter vergeigt hat. Außer den hervorragenden Kommentaren und den schön gezeichneten Zwischensequenzen kommt kaum South Park-Feeling auf. Um den ersten Level zu bestehen, muß man zwei Supertruthähne, ca. dreißig mittelgroße und ungefähr 350 bis 400 kleine Truthähne stereotyp mit Wurfgeschossen ausschalten, im zweiten Level wiederholt sich das Ganze mit Wasserkopfmutanten, das dritte Kapitel langweilt mit Kühen, Aliens und UFOs, im vierten Akt sind es Roboter, während im fünften kotzende Puppen und ferngesteuerte Autos in großer Masse aufgehalten werden wollen. Die witzigen Waffen sind ein, vielleicht zwei Lacher wert, doch nach wenigen Stunden wird South Park extrem öde, hat man zudem zuvor schon Turok 2 gespielt, sinkt die Motivation auf den Nullpunkt. Die Grafikengine hat mehr Nebelfelder als die Stadt Hof an einem durchschnittlichen Wochentag, was wirklich etwas heißen soll.

South Park ist ein netter Ego-Shooter, der einzig von Iguanas Turok 2-Image und der tollen Lizenz lebt. Da man in Deutschland allerdings ohne Fernsehvorbildung an das Spiel geht, bleibt ein durchschnittliches Spiel mit toller Präsentation und Sound, abgedrehten Waffensystemen und langweiligem Verlauf. Wer South Park liebt, sollte die Wertung eintragen, die im Spielerprofil zu lesen ist. Hier hat sich Acclaim selbst ein Bein gestellt, denn ohne Turok 2 hätte man durchaus auch eine höhere Wertung vertreten können, doch mit dieser Meßlatte als Maßstab kann South Park nur sechs magere Punkte abräumen

spielerprofil

Bist Du ein „Die Hard-South Park-Fan? Ist Dir der Kult wichtiger als ein makelloser Videospielgenuß? Dann bist Du bei diesem Spiel optimal aufgehoben. South Park ist Deine persönliche 10 von 10, ansonsten solltest Du vielleicht lieber Turok 2 nochmal durchspielen...

schwierigkeit

Hallo, Iguana? Habt Ihr Euch beim Gotcha!-Spielen zu hart am Kopf verletzt? South Park ist kurz, ziemlich einfach (bis auf den letzten Level bzw. Endgegner) und wirkt in puncto Härtegrad extrem unausgegoren.

facts

Spieler:	1-4
Level:	5
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	129,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Expansion Pak	Modulspeicher
✔	✔	✔	✔

Paßwort	Text	Sprache	Import
✔	US	US	US



6 von 10

GRAFIK	6
SOUND	10
GAMEPLAY	9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... Rascal (PSX, FG 4/98) mochtet!

NINTENDO 64



VIRTUAL POOL 64


Die über dem Tisch angebrachte Kamera bietet eine gute Übersicht


Wer hier nicht einlocht, sollte sich ernsthafte Gedanken machen

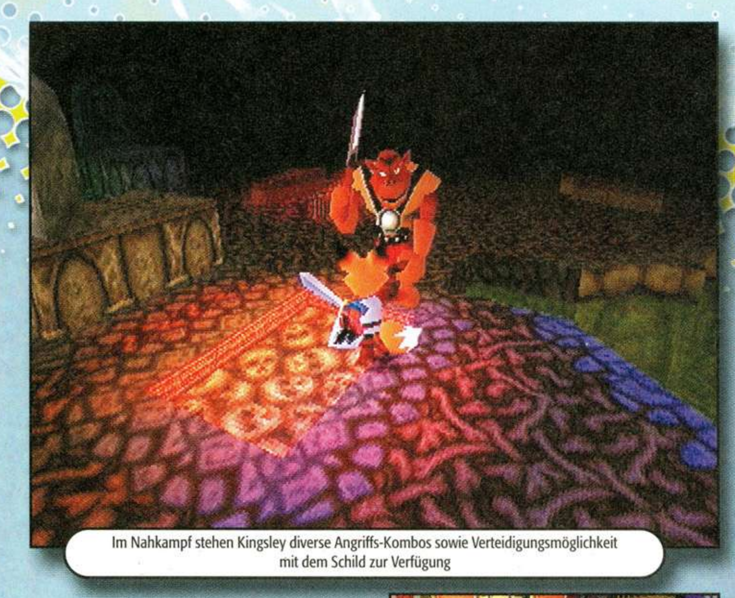
Nach dem großen Erfolg auf dem PC setzt Crave Entertainment Virtual Pool nun auch für das Nintendo 64 um. In Anbetracht der mangelhaften Genreabdeckung kann Nintendo darüber auch glücklich sein. Der Spieler muß sich jedoch nicht fürchten, nur einen minderwertigen, dahingeschluderten Schnellschuß vorgesetzt zu bekommen. VP 64 weiß nämlich dank seiner schnell durchschaubaren und simpel aufgebauten Spielmechanik schon nach kurzer Zeit auch Billard-Greenhorns zu begeistern. Aber auch alteingesessene Kugelartisten, die bei der Live-Version jedem übermütigen Kneipenbesucher zeigen, wo der Hammer hängt, finden eine Herausforderung. So läßt sich nicht nur der obligatorische Schwierigkeitsgrad den eigenen Fähigkeiten entsprechend einstellen, sondern es stehen zudem sämtliche erdenklichen Varianten von Billard zur Auswahl (sechs an der Zahl). Sei es nun das bei uns bekannte 8 Ball-Spiel, bei dem eine Kugel nach der anderen und anschließend die schwarze Acht versenkt werden muß, oder die „American Bar-Version" - Abwechslung wird allemal geboten. Das Spielgeschehen läßt sich aus jeder beliebigen Perspektive betrachten; der Analog-Stick dient hierbei als Kameraschwenker, während unter gleichzeitigem Halten von C unten auch gezoomt werden darf. Durch Drücken von R läßt sich zudem in eine „Über-dem-Tisch-Perspektive" umschalten, die zwar den vollen Überblick gewährt, jedoch beim Anvisieren der Kugeln nicht gerade besonders dienlich ist. Beim Zielen blickt der Spieler geradewegs über den Queue auf den Tisch, und stößt mit dem Analog-Stick durch Drücken nach vorne (oben) die weiße Kugel an. Hierbei kann das Nintendo 64-Joypad seine Vorteile voll und ganz ausspielen. Selten war es in einem Billard-Spiel möglich, so präzise die Stärke des Anstoßes zu bestimmen. Während eine langsame Bewegung nach vorne den Ball nur sanft anstupst , wird die Kugel bei einem heftigen Druck ordentlich über den Tisch gedonnert. Dadurch wird Virtual Pool 64 natürlich eine außerordentliche Portion Realismus verliehen, was im Zusammenspiel mit den durch Lichteffekte glänzenden Bällen und absolut authentischen Geräuschen für echtes Billard-Feeling sorgt. Vor allem die vom PC übernommene Hi-Res-Optik in 640x480 weiß zu begeistern. Einzig die Hintergründe wirken etwas unscharf und pixelig, was aber den positiven Gesamteindruck hinsichtlich der Grafik nicht sonderlich trübt. Da stößt es einem schon sauerer auf, daß versenkte Kugeln einfach in einem schwarzen Loch verschwinden und nicht in dem dort vermuteten Säckchen hängen bleiben. Auch wirkt die monotone Hintergrundmusik ziemlich einschläfernd, und eine etwas breitere Geräuschkulisse (Zuschauer, Pub-Geräusche, etc.) wird schmerzlich vermißt. Dennoch erhalten Billard-Fans eine solide Simulation des beliebten Sports, die dank Mehrspieleroption und zahlreichen Modi auch für längere Zeit an den Bildschirm fesselt.
(Daniel Johannes)



KINGSLEY

Markus Appel - Fabian Döhla

Mit ihrem neuesten Produkt entführen die Programmierer der Psygnosis-Schmiede den Spieler in die Welt von Kingsley, einem jungen sympathischen Fuchs, dem eine hohe Bürde auferlegt wurde. In seiner dreidimensionalen Welt muß er die traditionellen Aufgaben eines Jump'n Run-Helden ebenso meistern wie die verschiedenartigsten Rätsel und Kniffligkeiten, um schließlich dem Ziel näher zu kommen. Ort der Handlung ist das Frucht-Königreich, ein mitunter friedliches und ruhiges Plätzchen, hätten nicht diverse Unannehmlichkeiten in jüngster Vergangenheit fast zum Einsturz dieser Traumwelt geführt. Wie es sich nämlich für ein Spiel dieses Genres gehört, sind eine Horde finsterer Gesellen über das Land hergefallen und terrorisieren nun einfach alles und jeden. Allen voran der Anführer der Meute, „Übler Pudding" (erinnert wohl eher an die ersten Gehversuche einer deutschen Lokalisierung), ehemaliger Koch am Hofe des Königs und nach dem letzten Giftanschlag ein für allemal des königlichen Palastes verbannt, sinnt nach Rache und beansprucht den Thron als künftiger teuflischer Herrscher. An dieser Stelle erscheint Kingsley, seines Zeichens Ritter-Azubi und letzte Hoffnung der Königlichen Familie. Sobald der Fuchs beim Lehrmeister Alter Schrumpel sich eines Lehrlings würdig erwiesen und den auf das Abenteuer vorbereitenden Trainingsmodus erfolgreich bestanden hat, kann das gewagte Unternehmen losgehen.



Im Nahkampf stehen Kingsley diverse Angriffs-Kombos sowie Verteidigungsmöglichkeit mit dem Schild zur Verfügung

Diese Extras hier können nur unter Risiko aufgesammelt werden



Geschicklichkeits- und glückfordernde Sprungpassagen gibt es en masse

Beim König erfahrt Ihr die neuen Aufgaben, die es zu bestreiten gilt

Fuchs, du hast die Gans gestohlen

Vom Schloß im Königreich ausgehend bieten sich auf der obligatorischen Oberweltkarte leider keine unterschiedlichen Möglichkeiten beim Spielverlauf, da dieser relativ linear und vorgegeben ist. Um zu erfahren, welche Befreiungsaktion als nächstes anliegt, empfiehlt es sich immer, ein Gespräch mit dem König und dessen Gattin zu führen. Danach kann ein neuer Punkt auf der Karte angesteuert und betreten werden. Meist findet sich Kingsley in einem kleinen Dorf wieder und erlangt dort durch die Gespräche mit den Einheimischen nützliche Informationen zum Spielgeschehen. Nebenbei sei erwähnt, daß ganz im Stil von Banjoo-Kazooie die Sprachausgabe im Spiel auf wenige Pfeif- und Nuscheltöne beschränkt wurde, also ein Art Pseudo-Tiersprache, die durchaus witzig wirkt und auf keinen Fall stört. Habt Ihr ein kleines Abenteuer bestanden, an dessen Ende übrigens grundsätzlich ein Obermotz wartet, winkt dem Protagonisten eine neue Waffe und ein Ausrüstungsgegenstand, sowie der Zugang zu einem neuen Spielabschnitt. Durch Items wie Kettenhemd, Handschuhe oder Stiefel wird Kingsley mehr und mehr zum wahren Ritter, und erreicht damit vorher unzugängliche Passagen des Games. So ist es dem Fuchs beispielsweise erst möglich, die verrostete Kettenwinde in der Seestadt zu betätigen, wenn er vorher die Handschuhe ergattert hat. Solche Sideareas müssen betreten werden, da sich hier die fünf Schwarzen Ritter befinden. Erst wenn alle von ihnen besiegt wurden, ist der Weg zum oben genannten Endgegner frei. In den Dungeons selber dominieren knifflige Jump'n Run-Passagen neben den ebenso vorhandenen Rätseleinlagen. Spätestens hier breitet sich Frust aus, da schnell sämtliche Leben verspielt wurden, und Neustarts zur Spielordnung gehören. So viel Mühe sich die Programmierer mit Kingsley auch gegeben haben, kann es selbst beim besten Willen nicht ganz überzeugen. Die mit Ausnahme des Hintergrunds vorliegende schöne Grafik und der geniale Soundtrack übermalen halt doch nicht das wackelige Spielkonzept, auf das es zuguterletzt halt doch ankommt. Da es viel zu linear aufgebaut ist, kann von Adventure-Einlagen fast keine Rede mehr sein, außerdem wurde bei den auftretenden Rätseln kein Mittelweg zwischen unlogisch und lächerlich gefunden.

Insgesamt gesehen erweckt das Spiel einen sehr unausgereiften Eindruck, der durchaus hätte besser ausfallen können, wenn nur mehr an Spieltiefe vorliegen würde. Ein gewisser Charme bleibt dank der niedlichen Gestaltung zwar immer noch erhalten, jedoch sollten Interessierte unbedingt probespielen.

▶ spielerprofil

Jüngere Spieler werden die meiste Freude mit dem Titel haben, da die Cartoon-mäßig inszenierte Umgebung und Story für diese Zielgruppe maßgeschneidert wurde.

▶ schwierigkeit

Wegen des recht linearen Spielablaufs insgesamt nicht sonderlich schwer, jedoch bereiten manche der Action-lastigen Spielabschnitte schon mal Kopfzerbrechen und Frustration.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Jump'n Run / Action-Adv
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	DT		



6 von 10

GRAFIK	7
SOUND	8
GAMEPLAY	6

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Rascal (PSX, FG 4/98) mochtet!

PLAYSTATION



CHAMELEON TWIST 2


Hier kommt die Maus! Im Freizeitpark dürfen auch Chamäleone in die Achterbahn


Mit dem Regenschirm kann durch die Luft gesegelt werden


Den Riesenpilz muß man mit kleinen Pilzen bespucken

Vor etwas über einem Jahr veröffentlichte Japan System Supply den ersten Teil von Chameleon Twist, der tatsächlich einige wirkliche Innovationen in sich barg. So zeichnete sich das titelgebende Chamäleon in erster Linie dadurch aus, daß es sich mit seiner langen Zunge über Abgründe schwingen und Yoshi-like Gegner verspeisen und anschließend wieder ausspucken konnte. In der Fortsetzung hat sich nicht viel geändert: Nach wie vor darf man sich zu Beginn für eines der vier knuddeligen Reptilien Davy, Jack, Fred und Rinda, der weiblichen Echse, entscheiden. Die gewählte Spielfigur wird dann durch einen dummen „Zufall" in eine kunterbunte Zauberwelt katapultiert und muß dort sein Chamäleon stehen. Die einzelnen Stages bieten, wie schon beim Vorgänger, thematische Abwechslung, was sich auch auf die dort lebenden Gegner auswirkt. Während man beispielsweise in der Wolkenstage überwiegend auf fliegende Widersacher trifft, müssen im Freizeitpark Pommes Frites-Tüten und Eisbecher attackiert werden. Die vielseitig einsetzbare Zunge des Protagonisten muß aber noch für andere Dinge als zur bloßen Verteidigung gegen Feinde herhalten. So können Holzpfähle mit dem feuchten Organ umklammert oder ein „Zungenstand" ausgeführt werden, was vor allem dazu dient, höhergelegene Plattformen zu erreichen. Als zusätzliches Feature dürfen die flinken Reptilien neuerdings auf einen Regenschirm zurückgreifen, der zum Übersegeln von Abgründen benutzt wird. Wer den ersten Teil kennt und mochte, wird sich auch in Chameleon Twist 2 schnell zurechtfinden und Gefallen an den zuckersüßen Welten finden. Somit richtet sich das Spiel in erster Linie auch an jüngere Semester, die sich über den niedrigen Schwierigkeitsgrad freuen werden. Verzweifelte Eltern können also bedenkenlos zuschlagen, ältere Spieler und Profizocker sollten aber dennoch Abstand nehmen - zu gering sind die Neuerungen gegenüber dem ersten Teil.

(Daniel Johannes)



in;former

Spieler:	1
Level:	6
Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Sunsoft
Entwickler:	Japan System Supply
Testmuster:	Sunsoft
Veröffentlichung:	Jp-Import
ca. Preis:	129,- DM

rating



7 von 10

GRAFIK	5
SOUND	5
GAMEPLAY	7



SNOW SPEEDER


Im Zwei-Spieler-Modus wird es doch recht unübersichtlich


Der vierte Kurs ist ein wahres Paradies für Tiefschnee-Fetischisten


Beim Slalom sind Teile der Piste abgesperrt


Der 1080-typische Blick nach hinten darf nicht fehlen

Erst mal eine Entwarnung an alle Star Wars-Fans, die jetzt völlig verdutzt vor diesem Modul-Titel stehen und glauben, sie hätten da den Release eines neuen Games verpaßt. Snow Speeder hat nichts mit Hoth, AT-ATs oder Luke Skywalker zu tun, sondern ist ein Ski- und Snowboard-Rennspiel aus Japan.

Wer heutzutage ein Snowboard-Spiel veröffentlicht, muß sich auf jeden Fall an Nintendos 1080° messen lassen. Schauen wir mal, was Snow Speeder so alles zu bieten hat. Im Hauptmenü finden wir neben dem Punkt Championship noch die zwei obligatorischen Rennmodi Time Attack und 2P-Battle (warum eigentlich nur zu zweit auf einer 4-Spielerkonsole?). Hat man sich für eine Möglichkeit entschieden, warten sechs Fahrer auf Euch, die sich in puncto Geschwindigkeit, Wendigkeit, Ausdauer und Beschleunigung unterscheiden. Euch stehen dann vier Skigebiete zur Auswahl, wobei Ihr noch bestimmen könnt, ob ihr lieber auf Skiern oder auf dem Snowboard die Pisten hinunterheizen wollt. Um einen Kurs zu vollenden, müßt Ihr im Championship-Modus in den Disziplinen Freeride, Slalom und Giant-Slalom jeweils als erster von vier Fahrern ins Ziel düsen. Während Ihr bei Freeride den Weg frei wählen könnt, ist bei Slalom bzw. Giant-Slalom ein Parcours abgesteckt, an den Ihr Euch halten müßt. Alle Tore zu durchfahren ist nicht unbedingt notwendig, allerdings gibt ein verpasstes Tor Zeitabzug. Die Entwickler von Snow Speeder waren sichtlich von 1080° inspiriert, mehr aber auch nicht. Die Grafik wirkt teilweise sehr kantig, was häufig auf Kosten der Übersichtlichkeit geht. Zu oft passiert es, daß man „blind" gegen Felsbrocken oder Absperrungen donnert. Die Steuerung ist ganz gut gelungen, hätte aber noch ein wenig Feinschliff vertragen können. Auch die Gegner, die einen in schöner Regelmäßigkeit von hinten über den Haufen fahren, tragen zur Fruststeigerung bei. Schade, denn gerade die Möglichkeit, zwischen Ski und Snowboard zu wechseln, macht Snow Speeder für alle Fans das weißen Sports interessant. (Uwe Dietrich)

in;former

Spieler:	1-2
Level:	4 Skigebiete
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Imagineer
Entwickler:	Imagineer
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	150,- DM

rating

6 VON 10

GRAFIK	6
SOUND	5
GAMEPLAY	6

BATTLE TANX

Hilfe, hilfe! Der Virus ist los! Wie oft hat man das in Computerspielen schon lesen bzw. hören müssen. Battle Tanx macht da keine Ausnahme. Im 21. Jahrhundert geht ein Virus um, der nur Frauen befällt und sie auf grausame Weise dahinrafft. Das Militär verhängt nun den Ausnahmezustand, und sperrt alle weiblichen Personen ein. Klar, daß das den Herren der Schöpfung nicht passt, könnte ja sein, daß die da oben etwas ganz anderes im Schilde führen. Die Männer lehnen sich nun also auf, es kommt zum Bürgerkrieg und endet im atomaren Holocaust. Eigentlich logisch, oder? Ihr schlüpft nun in die Rolle eines gebeutelten Mannes, der seine noch immer verschollene Frau sucht. Um nicht auf Schusters Rappen unterwegs zu sein, schnappt man(n) sich einen Panzer (der wohl gerade irgendwo rumsteht) und fährt seinem Schicksal entgegen.

Wenn Ihr glaubt, jetzt kann es gar nicht schlimmer werden, müssen wir Euch leider enttäuschen. Battle Tanx ist wohl eines der einfallslosesten Spiele, das je auf die Welt losgelassen wurde. Ihr holpert mit einem mächtigen Panzer - äh, grobpixeligen Schrotthaufen, durch postnukleare Städte - äh, grobpixelige Bauklötze, und versucht, den Spielwitz zu finden. Daß die Story keine Abzweigung nimmt, sondern immer schön linear bleibt, ist da auch nicht mehr verwunderlich. Ein Glück, daß es neben dem Campaign-Modus auch noch die Möglichkeit zum Deathmatch gibt - so kann man sich wenigstens in Gesellschaft von drei weiteren Mitspielern langweilen.


Zerstörung und Explosionen sind der Hauptinhalt von Battle Tanx

Gegner verschwinden meist im Pixelbrei



Der tragische Held unserer Geschichte


Solch lädierte Wände kann man ohne Probleme einreißen

Durch die Tatsache, daß man noch nicht mal den Geschützturm unabhängig bewegen kann, wird man allzu leicht zu Kanonenfutter verarbeitet und führt (zum Glück?) das schnelle Spielende herbei.

Battle Tanx ist ein Schlag ins Gesicht aller N64-Freunde. Wenn so der Versuch aussieht, die 64-Bit-Konsole vom kindlichen Image wegzuführen, dann gute Nacht. *(Uwe Dietrich)*



in;former

Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	3DO
Entwickler:	3DO
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	139,- DM

rating

2 VON 10

GRAFIK	5
SOUND	4
GAMEPLAY	2

TACTICAL ES

META

S O

Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla - Stefan Hellert - Uwe Dietrich

Ein unbeschreibliches Massaker wirkt nicht gerade einladend auf den Besucher des Laboratoriums

Müssen eigentlich große Videospiele in Deutschland immer so viel Staub aufwirbeln? Mittlerweile graust es der schreibenden Zunft gewaltig, wenn sich wieder einmal ein Megaseller ankündigt, der mit ganz besonderen Maßnahmen beglückt wird. Wenn Nintendo Zelda veröffentlicht, müssen alle Journalisten nach Großostheim zum Testen anreisen, Golden Eye und Resident Evil 2 sorgen dank Indizierung dafür, daß unsere Magazine für mehrere Ausgaben vom Markt genommen werden müssen, Turok 2 wurde plötzlich gegenüber der englischen Fassung geschnitten, was auch niemand beim Test erfahren konnte und Metal Gear Solid sorgte indirekt dafür, daß ab 1999 keine Importware mehr in Deutschland verkauft werden darf. Zudem hätte Metal Gear Solid eine der klarsten Zehn-Punkte-Wertungen werden sollen, die die Fun Generation je erlebt hatte, doch schließlich wurde es zu einem der größten und kontroversesten Diskussionsthemen der Redaktionsgeschichte. Angesichts solch haariger Vorgeschichten macht man den Testbericht eines solchen Monsters besser gleich zur Chefsache.

Irgendwo in Alaska...

Die Spieldesigner wollen, das kann auch der unaufmerksame Beobachter nachvollziehen, ihr Produkt wie einen interaktiven Film auf höchstem Niveau verstanden sehen. Ähnlich dem indizierten Resident Evil 2 „erlebt" man auch hier eine komplex angelegte Geschichte, die durchaus Raum für Fortsetzungen offen läßt. Konamis Spitzentitel, der sich über drei Jahre in der Entwicklung befand, schickt den Spieler nicht durch endlose Kampfsequenzen, gigantische Landschaften oder unzählige Level. Der Aktionsradius beschränkt sich eher auf ein fabrikartiges Gelände, welches eigentlich recht überschaubar wirkt. Snake, der Protagonist, wurde auf eine „Never come back"-Mission geschickt, die ihn zur Shadow Moses Insel vor Alaska führt. Allein, nur mit einem Neoprenanzug und einer Schachtel Kippen bewaffnet, dringt der Bilderbuchheld in eine geheime Militäranlage ein, die wie eine Festung bewacht wird. Schon in den ersten Spielminuten zeigt sich allerdings, daß die herumlaufenden Wachen sehr kurzsichtig und vergeßlich sind, denn sie können Snake nur dann wahrnehmen, wenn er unmittelbar vor ihnen steht bzw. zu geräuschvoll agiert. Inwieweit dies vom jeweiligen Spieler als ganz großes Manko des Spiels bewertet wird, hängt von der individuellen Lernkurve ab. Die in den Vorberichten so hochgelobte künstliche Intelligenz der Wachen ist auf den ersten Blick nachvollziehbar, man kommt allerdings kaum in die Verlegenheit, sich einmal wirklich kreativ vor den drögen Gesellen verschanzen zu müssen. Man bedient sich einfach des Radarschirms und umgeht die Soldaten ohne große Probleme. Wird man entdeckt, gibt es die Möglichkeit, unter Panzer zu kriechen, wegzulaufen, Blendgranaten zu wer-



Der Kampf mit dem Ninja ist grundsätzlich eine handfeste Angelegenheit



Raven kann einen guten Gegner schätzen



Wow! Snake scheint ein besonders scharfsinniger Beobachter zu sein

PIONAGE ACTION

LGEAR

L I D



Die Geisel befindet sich in einer mißlichen Lage, das explodierende C4 macht ihr schlußendlich allerdings nicht soviel aus



Ohne Wärmesensorenbrille sollte man zum Erkennen von Laserstrahlen Zigaretten rauchen

fen oder mit hartem Geschütz gegenzuhalten, was allerdings die dümmste aller Lösungen darstellt. Stellt man den Schwierigkeitsgrad auf Schwer, verschwindet der Radarschirm, was dank der Steuerung und der Perspektivenwechsel das Niveau für Hardcore-Zocker deutlich angenehmer gestaltet und den gewohnten Laufschritt empfindlich abbremst.

Schon in der ersten Szene lernt man Oberbösewicht Liquid Snake kennen, der mit seiner blondierten Mähne und seiner extrem nervigen Stimme besondere Aufmerksamkeit von seinen Untergebenen einfordert, da er ja schließlich gerade einen größeren Fall von Erpressung am Laufen hat. Eine Milliarde Dollar wäre ein netter Anfang seitens der USA, wolle man ihn auf der argumentativen Ebene überzeugen, die neuartige Atomwaffe lieber nicht auf ein x-beliebiges Ziel in der Welt zu werfen. Leider fehlen ihm die Abschußcodes, deshalb hat er hochgestellte Militärs entführen lassen, um diesen die Geheiminformationen zu entlocken. Eventuelle Widerstände beseitigen sein Folterknecht Revolver Ocelot bzw. der psychokinetisch begabte Mantis mit höchst innovativen Verhörmethoden.

Raven stellt sich vor

I need a gun!

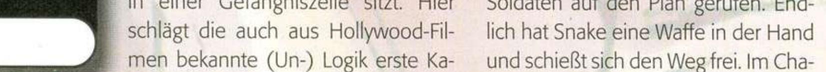
Beim ersten Streifzug durch die Militäranlagen wird Snake klar, daß die schwerbewaffneten Wachen nicht sein einziges Problem darstellen. Vielmehr sind auf Schritt und Tritt Überwachungskameras, Selbstschußanlagen, Bewegungsmelder und Bodenfallen angebracht, von den Minenfeldern ganz zu schweigen. Es empfiehlt sich, schnellstmöglich Ausrüstungsgegenstände und Code-Karten für die Sicherheitstüren einzusammeln, ansonsten ist unwürdiges Kriechen durch die Kanalisation angesagt. Bei einem Ausflug durch die Luftschächte stößt Snake auf den DARPA-Chief, der in einer Gefängniszelle sitzt. Hier schlägt die auch aus Hollywood-Filmen bekannte (Un-) Logik erste Kapriolen. Direkt vor der Tür, die sogar einen unverglasten Sehschlitz aufweist, steht eine Wache herum. Snake und Donald Anderson unterhalten sich in brüllender Lautstärke, was dem aufmerksamen Posten nur eine ausdrückliche Bitte um Ruhe abringt. Irgendwie befreit sich die Einzelkämpferin Meryl Silverburgh aus der Nebenzelle, in die man gerade noch durch eine Öffnung im Luftschacht bei Aerobic-Übungen im Nebenraum gaffen konnte. Meryl hat übrigens im Gegensatz zur amerikanischen Version optisch mehr zu bieten, als nur die obligatorischen weiblichen Rundungen, bei der Saukälte sollte man eben nicht nur ein dünnes T-Shirt tragen. Bevor Meryl Snake befreit, rafft es Anderson dahin, allerdings gesteht er Snake noch, die Abschußcodes verraten zu haben. Unser Polygonenfreund weiß nun, daß er unbedingt den Schlüssel für die Kontrollterminals finden muß, um eine Katastrophe zu verhindern. Schon im nächsten Moment wird Snake unfreiwillig in ein Scharmützel verwickelt, denn Meryl hat mit Snakes Befreiung auch ein Bataillon Soldaten auf den Plan gerufen. Endlich hat Snake eine Waffe in der Hand und schießt sich den Weg frei. Im Cha-


Meryl vermutet ein Minenfeld, welches allerdings (unlogischerweise) gar nicht da ist


Die Lenkraketen können auch aus der Egoperspektive geflogen werden



Eine etwas andere Art der Anmache





Revolver Ocelot ist der erste „Endgegner", den Snake zu besiegen hat. Piece of cake!



Ihr müßt während des zweiten Abschnitts des Endgegnerkampfs mit Metal Gear immer zwischen den Beinen und leicht hinter dem Roboter stehen

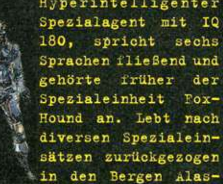




Filmsequenzen untermalen die Atmosphäre

Who is who?

Solid Snake



Hyperintelligenter Spezialagent mit IQ 180, spricht sechs Sprachen fließend und gehörte früher der Spezialeinheit Fox-Hound an. Lebt nach diversen Spezialeinsätzen zurückgezogen in den Bergen Alaskas. Dort erholt er sich von einem posttraumatischen Streßsyndrom, unter dem er seit zweier chaotischer Einsätze leidet. Sein Vorname lautet David, sein Nachname ist unbekannt.
Synchronqualität: 4 von 10

Meryl Silverburgh



Nichte von Ex-Fox Hound-Commander Roy Campell. Wurde seit frühster Kindheit zur Elitesoldatin trainiert. Sie hat vor der Metal Gear-Mission nur Simulationseinsätze gemacht. Unrealistisch jung für eine Spezialkämpferin.
Synchronqualität: 5 von 10

Liquid Snake

Ehemaliges Fox-Hound-Mitglied, wurde nach der Geburt vom amerikanischen an den britischen Geheimdienst MI5 abgegeben und zum Spezialagenten ausgebildet. Spricht sieben Sprachen fließend, darunter Malaysisch und Arabisch. Wurde im mittleren Osten als Agent für destruktive Aktivitäten und Spionage eingesetzt. Während des Golfkriegs von den Irakis gefangengenommen, seitdem war er verschollen.
Synchronqualität: 1 von 10

os entschwindet Meryl ohne netten Gruß, und Snake macht sich auf die Suche nach der zweiten Geisel. Diese hängt im Keller zwischen einigen Kilo C4 eingeknüpft. Beim Duell mit Revolver Ocelot, der den gefangenen Kenneth Baker bewacht, wird wieder klar, daß Videospielhelden weit mehr Blei vertragen als der durchschnittliche Zeitgenosse. Die zwei Wild West-Schützen ballern sich die Weste voll, bis die Schwarte kracht, trotzdem fällt keiner um oder gibt auf. Stattdessen explodiert das C4, was Snake auch nicht weiter interessiert, die Geisel jedoch verabschiedet sich nach einem kurzen Gedankenaustausch in Richtung Nirwana.

Wer braucht ein Hirn, wenn er eine Waffe hat?

Bis zu diesem Zeitpunkt wird dem aufmerksamen Spieler schon aufgefallen sein, daß Metal Gear Solid nicht unbedingt das Spiel für Intelligenzbestien ist. Wer jede Konversation aufmerksam verfolgt, weiß einfach, daß die etwas verfärbten Wandabschnitte weggesprengt werden können, und sich dahinter Geheimgänge befinden. Zudem wird einem nicht verborgen bleiben, daß man Meryl über Funk kontaktieren muß, und daß Lichtschranken mit Zigarettenqualm sichtbar zu machen sind. Hat man sich nämlich mit Meryl verständigt, geleitet sie Euch in den zweiten Gebäudekomplex. Hier lagern die Sprengköpfe, deshalb muß Snake auch erstmal ohne Waffen auskommen. Im Kellergeschoß wäre dann wieder Gelegenheit, Kollege Grips anzustrengen, schließlich gilt es, einen Transformatorkasten zu zerbomben, der nicht zugänglich ist. Doch die Lenkraketen sind nicht weit weg, und eine Kamerafahrt stößt Euch auf die Lösung wie einen Dakkelwelpen ins falsch plazierte Häufchen. Die nun folgende Sequenz rund um einen Ninja-Krieger mit Vorliebe für Blutbäder, sowie der Kampf gegen selbigen, muß als ungewöhnlich bezeichnet werden. Trotz mehrerer Funknachfragen wird man erst einmal ohne direkten Schlaubergerhinweis mit dem unbesiegbaren Superhelden konfrontiert. Panzerfäuste, Granaten, MG-Feuer oder sonstige Totmacher werden verlacht. Was wird es wohl sein, was der Ninja schmecken will? Ihr werdet drauf kommen! Schlußendlich lernt Ihr den Warmduscher Otacon kennen, der, mit einem Stealth-Anzug ausgerüstet, das Weite sucht. Zuvor vermittelt er Euch noch nötiges Hintergrundwissen zum Mega-Mech Metal Gear Solid und überreicht einen der angeblich drei Schlüssel für das Abschußterminal.

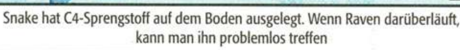


Der Ninja ist auch platt über die Kraft des Metal Gear Solid. Trotzdem ist die Verwundbarkeit des Roboters etwas befremdlich

Ohne großartige Zusatzanstrengung steht man bald einem essentiellen Mitglied der Terrorgruppe gegenüber, dem Berufspsychopathen Mantis. Er sorgt für großen Spaß und Verblüffung, sofern man andere Konami-Spiele auf seiner Memory Card gespeichert hat und/oder einen Dual Shock-Controller verwendet. Da man von allein nicht checken kann, daß man Controllport 2 verwenden muß, um seinem Gedankenlesespiel ein Ende zu bereiten, wird man vom Einsatzleiter explizit darauf hingewiesen. Nach maximal zehn Anläufen hat man sein Angriffsmuster analysiert und Mantis haucht die erbärmliche Existenz aus, nicht ohne zuvor einiges von dem zu verraten, was die Bösewichter noch so alles für Snake in petto haben. Keine zwei Türen weiter wird Meryl von einer Scharfschützin niedergeschossen, Snake hat jedoch keine geeignete Waffe zum Gegenschlag. Also wackelt er den gesamten bislang zurückgelegten Weg zurück und holt ein Sniper-Gewehr. Dieser und manch anderer spielstreckender Extraspaziergang dehnen die vergleichsweise






Snake hat C4-Sprengstoff auf dem Boden ausgelegt. Wenn Raven darüberläuft, kann man ihn problemlos treffen



Mit der Wärmesensorbrille kann Snake Laserstrahlen erkennen und so dem Alarm ausweichen



Nachdem Liquid aus einem Hubschrauber gesprengt und mit Metal Gear explodiert ist, reicht ein banaler Faustkampf aus, um ihn (fast) auszuschalten?


Ein falscher Schritt und Snake stürzt in den Kocher

dünn gesäten Actionsequenzen aus, damit zwischen den teilweise unglaublich langen Dialogen auch noch genügend Spiel bleibt. Nach Beendigung des Fußmarschs ist Meryl verschwunden, dafür erwartet uns Kunstschützin Sniper Wolf mit scharfer Optik und Munition. Bevor Ihr selbst drauf kommt, daß Ihr ein Medikament braucht, das das Zittern beim Zielen hemmt, werdet Ihr mit der Info versorgt. Wenige Minuten später ist Sniper abgeschossen, jedoch auch nach mehreren Kopfschüssen noch knakkig und lecker genug, um den verdutzten Snake gefangenzunehmen. Ob es Ihr tiefes Dekolleté oder die gezogene Waffe war, wir werden es nie erfahren.

Aufgeben kommt nicht in Frage!

Wieder ist es Revolver Ocelot, der Snake in die Mangel nimmt. Nachdem die Genfer Konventionen außer Kraft gesetzt werden, muß Snake eine Elektroschock-Folter ertragen. Der Spieler widersteht durch hektisches Knopfdrücken. Wird aufgegeben, nimmt das Spiel übrigens ein anderes Ende, welches weitaus weniger romantisch und herzzerreißend ist, als das „Super-Happy End". In der Gefängniszelle, die Snake zwischen den Torturen bewohnt, befindet sich wieder der DARPA-Chef, diesmal als lekkere Madenzwischenmahlzeit, und vor der Tür steht ein darmgrippegeplagter Soldat, der alle Nase lang in Richtung stilles Örtchen entschwindet. Jetzt endlich seid Ihr gefragt. Wie kommt man aus einer Zelle, wenn man nur eine Ketchupflasche in der Tasche hat? Es gibt zwei Lösungen, eine funktioniert sogar ohne besagte Gewürzsoße...

Auch an diesem Punkt muß man die rote Karte für dramaturgische Fehlleistungen zücken. Nicht nur, daß


Sniper Wolf ist eine zielsichere aber auch sehr langsame Schützin

Snakes gesamte Ausrüstung einfach im Nebenzimmer steht, man verläßt sich auch auf einen inkontinenten Wachhabenden, anstatt eine der vielen Überwachungskameras an der Zelle zu plazieren. Was soll's, der harte Held ist wieder auf der Flucht und gerät schon bald in ein weiteres haarsträubendes Duell. Hier gilt es, Liquid aus einem Hubschrauber zu bomben, der seinerseits trotz schweren Geschützes keine besonderen Anstalten macht, Snake ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Vielmehr stürzt er in einer spektakulären Explosion aus mindestens 30 Metern Höhe ab, was allerdings keinen Grund für ihn ist, in irgendeiner Weise tot zu gehen. Bei Superwesen vom anderen Stern oder dem Kojoten aus den Bugs Bunny-Cartoons könnte man so etwas noch verstehen, aber hier ergibt das einfach keinen Sinn. Egal, Logik oder gesunden Menschenverstand sollte man bei diesem Genre besser nicht ansetzen. Wir halten es wie unser Freund Holger, der den Sachverhalt nach dem Genuß des Films „Stirb langsam 3" einst treffend auf den Punkt brachte: „Gib einfach dein Hirn an der Kasse ab und hab' zwei Stunden Spaß!" Ähnliches solltet Ihr bei diesem Spiel auch versuchen.

Nach dem hochklassigen Scharmützel duelliert sich Snake noch einmal mit Sniper Wolf, die nun endlich die Gelegenheit nutzt, dank eines Lungenschußes (ein Schuß???) die Flügel zu strecken. Wieder bekommen wir



Vulcan Raven



Eskimokrieger indianischen Ursprungs, kann extreme Kältetemperaturen aushalten. Wurde an der Universität von Alaska ausgebildet und lief in die Sowjetunion über. Revolver Ocelot brachte ihn zu Fox-Hound. Auf seiner Stirn befindet sich ein Muttermal in Form eines Raben. Raven kann ein Gatling-Gewehr, das eigentlich in Flugzeugen benutzt wird, mit einer Hand bedienen.
Synchronqualität: 6 von 10

Otacon



Chefingenieur des Metal Gear-Projekts mit kindlichem Gemüt. Trotz fehlender Schulbildung eine Koryphäe im Designen neuer Waffen. Machte seinen Abschluß in Princeton. Seine richtiger Name ist Hal Emmerich, den Spitznamen Otacon verdankt er seiner Vorliebe für Animefilme und seinem regelmäßigen Besuchen der Fachmesse Otaku Convention.
Synchronqualität: 2 von 10

spielerprofil

Metal Gear Solid ist ein Spiel für alle! Wer Actionfilme mag und auf Resident Evil steht, wird gut unterhalten. Wer auf hohen Replay-Faktor Wert legt, sprich Spiele mag, die immer wieder reizen, sollte einen Kauf überdenken.

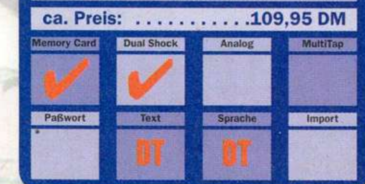
schwierigkeit

Auf Easy und Normal kann man auch als mittelmäßig begabter Spieler locker bis zum Abspann vordringen. Stellt man den Schwierigkeitsgrad so ein, daß das Radar verschwindet, hat man etwas länger zu kämpfen.



facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	26. Februar
ca. Preis:	109,95 DM



PLAYSTATION





Meryl wird von Mantis kontrolliert und steht kurz davor, Ihr Gehirn über die Wand zu verteilen



Manis hat eine großartige Show auf Lager, jedoch ist ein Hitzesensorbrille bei ihm wirklich von Vorteil

Revolver Ocelot

Russischer Militärexperte, ehemaliges Mitglied im sowjetischen Geheimdienst KGB, später Mitglied bei Fox-Hound. Er liebt Wild West-Filme sowie die Waffen dieser Zeit und ist ein phantastischer Schütze. Wurde von Big Boss in dessen Terrororganisation aufgenommen. Leidet unter einem posttraumatischen Streßsyndrom, seit sein Hubschrauber in Afghanistan von einer Stinger-Rakete abgeschossen wurde.
Synchronqualität: 7 von 10

Big Boss

Ehemaliger Chef von Fox Hound. Früherer Söldner im Vietnamkrieg, war in den berühmtesten Spezialeinheiten der Welt beschäftigt und an über siebzig Operationen beteiligt (nicht nur drei, wie das Weichei Solid Snake). Später Ausbilder für Spezialkämpfer, danach rief er den unabhängigen Staat „Outer Heaven“ in Salzburg aus, der von Solid Snake zum Zusammenbruch gebracht wurde. Flüchtete dann in den mittleren Osten, wo er eine Militäreinrichtung namens Zanzibar Land errichtete, die ebenfalls von Snake vernichtet wurde. Big Boss starb bei den Gefechten. Bei der Obduktion des Leichnams wurde sein Genmaterial gespeichert, um daraus eine Art Superkrieger zu basteln.
Synchronqualität: (Keine Sprechrolle)

Psycho Mantis



Stark psychokinetisch begabtes Medium. Ermordete seinen Vater, als er beim Lesen seiner Gedanken herausfand, daß dieser ihn haßt. Bei der Freisetzung seiner unkontrollierten Gedankenkraft zerstörte er seine Heimatstadt und erlitt selbst starke Verbrennungen im Gesicht. Seitdem trägt er eine groteske Atemmaske. Ehemaliger Geheimagent beim KGB, arbeitete seit dem Sturz des Regimes für das FBI, wo er hauptsächlich die Gedanken von Massenmördern und Psychophaten lesen mußte, was ihn schließlich selbst zu einem Killer werden ließ. Wurde freier Mitarbeiter bei Fox Hound, bis seine kriminellen Energien ihn zu einem geeigneten Mitarbeiter in Liquids Armee werden ließen.
Synchronqualität: 6 von 10



Ein etwas befremdlicher Satz, eigentlich wird Euch im Spiel nämlich alles an Rätseln vorgesagt

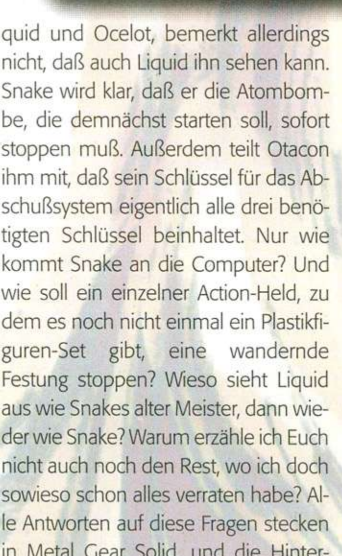
einen pathetischen Abgesang, der mittlerweile aber irgendwie passend wirkt. Schließlich bittet sie Snake um den Gnadenschuß. Ich hätte jetzt erwartet, daß Snake mindestens ein MG-Magazin benötigt, um ihr alle Kerzen auszublasen, doch eine Kugel reicht diesmal wirklich.

Weiter geht's auf Seite 2

Nun endlich heißt es CD-Fach öffnen und die zweite Scheibe einlegen, und auf zum finalen Abschnitt des Abenteuers. Der folgende Kampf gegen Raven gehört mit Sicherheit zu einem Höhepunkt der Videospielgeschichte, eine Aussage, die man übrigens auf die meisten Endgegnerkämpfe bei Metal Gear Solid übertragen kann. In puncto „Erzeugte Atmosphäre“ und „Abwechslungsreichtum“ hat Metal Gear Solid hier einiges an Qualitäten zu bieten.

In einem Kühlraum wartet der Schamanenkrieger mit einer unglaublich großen Bazooka auf Euch und veranstaltet eine zünftige Hetzjagd. Mit List, C4-Sprengstoff und Lenkraketen (die Ihr unbedingt aus der Ego-Perspektive steuern müßt, ein genialer Flug) macht auch Raven den Weg frei. Haben wir schon erwähnt, daß er ein paar Geheimnisse lüftet, bevor ihn seine Raben zerreißen?

Nun geht es auf direktem Weg zum Riesenmech Metal Gear. Snake beobachtet eine Unterhaltung zwischen Liquid und Ocelot, bemerkt allerdings nicht, daß auch Liquid ihn sehen kann. Snake wird klar, daß er die Atombombe, die demnächst starten soll, sofort stoppen muß. Außerdem teilt Otacon ihm mit, daß sein Schlüssel für das Abschußsystem eigentlich alle drei benötigten Schlüssel beinhaltet. Nur wie kommt Snake an die Computer? Und wie soll ein einzelner Action-Held, zu dem es noch nicht einmal ein Plastikfiguren-Set gibt, eine wandernde Festung stoppen? Wieso sieht Liquid aus wie Snakes alter Meister, dann wieder wie Snake? Warum erzähle ich Euch nicht auch noch den Rest, wo ich doch sowieso schon alles verraten habe? Alle Antworten auf diese Fragen stecken in Metal Gear Solid, und die Hintergrundstory, die das Spiel so spannend macht, habe ich Euch auch vorenthalten.

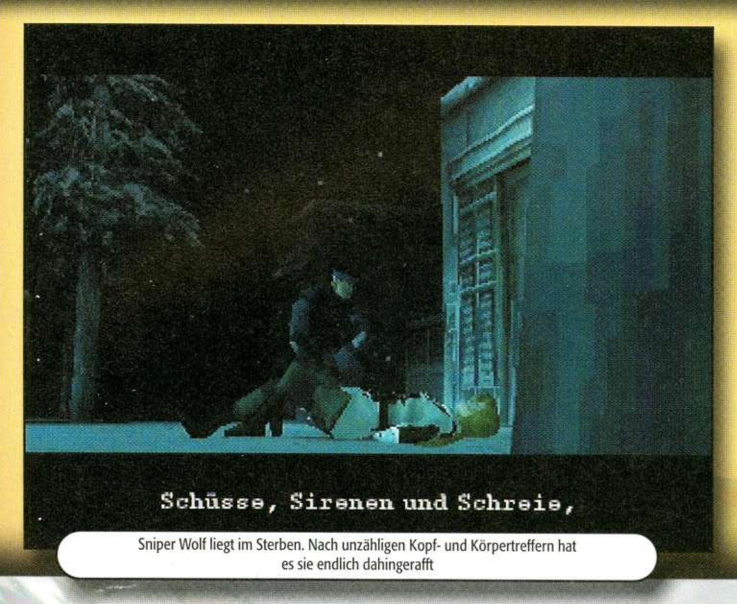


Michael Hulsmann ist der wahrscheinlich übelste Synchronsprecher, der jemals hinter ein Micro gebeten wurde

„Sieht gut aus, macht was her“ (© by Fabian D.)

Erfahrene Resident Evil-Spieler brauchen dank der angenehmen Steuerung, der intelligenten Benutzerführung mit einblendbaren Items und Kurzerklärungen wohl nur Augenblicke, um die Figur aus der Draufsicht fehlerfrei durch den Parcours zu manövrieren. In keinem Augenblick hat man das Gefühl, nicht Herr der Lage zu sein. Die kurzen Unverwundbarkeitspausen nach Treffern sind ebenfalls ausgezeichnet getimt.

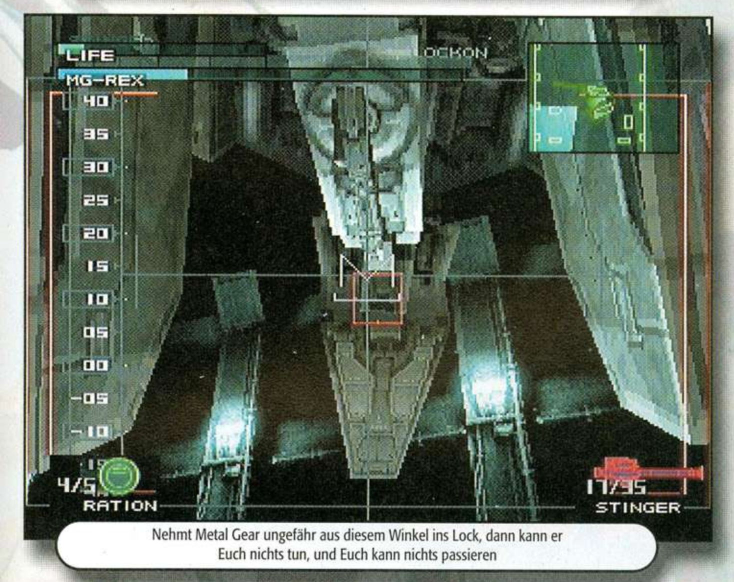
Die PlayStation erlaubt es ähnlich wie das N64 kaum, neue Grafikstile auf Polygonenbasis zu kreieren. Der Look der meisten PlayStation-Spiele läßt sich grob in Kategorien einordnen, Metal Gear Solid hingegen arbeitet vorwiegend mit Pastell- und Erdtönen, setzt geschickt Weichzeichner ein und kommt so gar nicht erst in die Verlegenheit, Pixelzähler auf den Plan zu rufen. Die 3D-Engine erlaubt jederzeit gewaltige Einblicke in die virtuelle Welt. Liegt man bspw. im Luftschacht und blickt durch einen Spalt in einen großräumigen Hangar, sieht man im Hintergrund Wachen patrouillieren. Um vor allem Duelle mit den Endgegnern spannend zu halten, zoomt die virtuelle Kamera selbständig in Szenen hinein oder heraus und plaziert sich jeweils so intelligent im Raum, daß das Verstecken



Sniper Wolf liegt im Sterben. Nach unzähligen Kopf- und Körpertreffern hat es sie endlich dahingerafft



Die Allmachtsphantasien von Revolver Ocelot und Liquid befinden sich im Endstadium



Nehmt Metal Gear ungefähr aus diesem Winkel ins Lock, dann kann er Euch nichts tun, und Euch kann nichts passieren


Snake nimmt den Hubschrauber auf's Korn


Meryl im Hintergrund hat nicht viel Zeit, um gerettet zu werden

hinter Kisten, was einen kleinen Ausschnitt verlangt, oder der Kampf gegen den Riesenroboter Metal Gear harmonisch verflochten werden.

Die Soundeffekte von Metal Gear Solid sind ebenfalls sensationell. Wer seine PlayStation an eine Surround-Anlage angeschlossen hat, wird Bauklötze staunen, wie präzise und mit wieviel Bassanteilen die Soundeffekte abgemischt wurden. Der Soundtrack wirkt dramaturgisch effektiv, nie aufdringlich und bei näherem Zuhören absolut auf Hollywood-Niveau.

Man spricht deutsch (leider!)

Als bekannt wurde, daß Konami für jedes Land eine hundertprozentige Lokalisierung geplant hat, war man ob des kostenintensiven Projekts schnell dabei mit Vorschußlorbeeren. Schon beim ersten Missionbriefing wird jedoch deutlich, daß man zwar das absolut lobenswerte Vorhaben hatte, die unglaubliche Textmenge des Spiels für Nichtangelisten verständlich zu machen, angesichts der Kosten für professionelle Sprecher aber scheinbar Abstriche machen mußte. Ein Wolfgang Pampel (Harrison Ford) oder ein Manfred Lehmann (Bruce Willis) kosten bei einer Aufnahmezeit von 12 Tagen richtig Geld. Also wurden Herr Unbekannt und Frau Weißnichtwerdasist und ihre vierzehn Freunde ins Abbey Road Studio gekarrt. Vor allem die Hauptfiguren sind eine Reihe spektakulärer Fehlbesetzungen. Die völlige Emotionslosigkeit des DARPA-Chiefs oder Snakes mag bei professionellen Synchronsprechern glaubhaft klingen, hier hat man eher das Gefühl, eine als Sprachcomputer getarnte Parkuhr sitzt vorm Mikrofon und verbindet lieblos Vokale und Konsonanten. Noch krasser tönt sein Bruder Liquid Snake, dessen katastrophale Stimme und Talent für falsche Betonungen einem Schauer durch die Gehörgänge treibt. Jeder Dialog wirkt amateurhaft, gestelzt, im höchsten Maße unnatürlich und der jeweiligen Situation unangemessen gesprochen. Insgesamt muß man sagen, daß kaum ein Mitglied des Ensembles geeignet wäre, mehr als den Beipakkzettel einer Packung Kopfschmerztabletten dramaturgisch perfekt zum Besten zu geben. Bis auf Dr. Naomi, die eine angenehme, fast professionelle und schauspielerisch zumindest auf SAT1-Eigenproduktionslevel befindliche Stimme verliehen bekommen hat, und eventuell noch Revolver Ocelot, der den Altersbonus genießt, wurden auch die Stimmcharaktere weitestgehend den Figuren unangemessen gewählt. Vielleicht hätte man es doch bei deutschem Fließtext und englischer Sprache belassen sollen, anstatt sich an diesem Mammut-Projekt zu überheben.

Wir lassen die vernichtende Kritik an der Synchronisation nicht in die Endwertung einfließen, da wir vor allem die englische Version als Maßstab genommen haben. Wir wollen all den Lesern, die die Vergleichsmöglichkeit nicht haben, den individuellen Einstieg ins Spiel nicht vermiesen. Wer nur die deutsche Version kennt, ist damit durchaus zufrieden. Alle anderen können aufgrund der Kritik ihre Konsequenz selbst ziehen.

Metal Gear Solid ist zweifelsohne eines der beeindruckendsten Videospiele aller Zeiten. Es ist in fast allen Belangen seinen Ansprüchen gerecht geworden und beweist, zu welchen unglaublichen Leistungen die PlayStation und vor allem die Konami-Entwickler im Stande sind. Die Geschichte ist hervorragend konstruiert, das Vorhaben, einen interaktiven Spielfilm auf höchstem Niveau anzubieten, könnte dereinst als Pionierleistung in die Videospiel-Annalen eingehen, zumal die pazifistische Botschaft des Spiels klar herausgestellt und Gewalt verurteilt und nicht glorifiziert wird. Der Schwierigkeitsgrad erlaubt es jedem, sowohl Einsteiger als auch Profi, sich mit dem Produkt anzufreunden. Der Umfang ist allerdings etwas beschränkt, Bonus-Features sind außer einem Trainingsplatz und verschiedene Goodies wie einer Kamera, die "Geisterbilder" der Programmierer sichtbar macht, nicht vorhanden. Trotz dem und der vielen anderen Kritikpunkte sollte sich jeder PlayStation-Besitzer Metal Gear Solid kaufen. Wer sein Schulenglisch noch einigermaßen pflegt, dem sei jedoch die englische PAL-Version empfohlen.



PREMIER MANAGER 99


Noch immer trist: Mehr gibt es während des Spiels nicht zu sehen


Wer kann da schon widerstehen? Wir locken Paulo Sousa mit einem Millionenangebot.

In der Fun Generation 9/98 haben wir uns im Rahmen des Tests von Premier Manager 98 inständig ein verbessertes Update gewünscht. Doch wie das im Leben nun einmal so ist, der Wunsch wurde leider nicht erhört. Die Verantwortlichen bei Gremlin mußten während der Entwicklung mit Sicherheit keinerlei Überstunden ableisten. Richtige Verbesserungen kann man mit der Lupe suchen: Zwar gibt es inzwischen nette Digi-Bildchen der englischen Fußballstars, das war's dann aber auch fast schon. Immerhin, inzwischen kann man sein Stadion ausbauen, aber mal ehrlich, das konnte man auf dem Amiga schon vor gut zehn Jahren. Aus unerfindlichen Gründen wurden zudem der Einfluß auf das Spielgeschehen reduziert - man muß sich nahezu tatenlos mit dem Geschehen auf dem grünen Rasen abfinden. Deutsche Teams gibt es auch weiterhin nur in einer Super League - selbst managen fällt somit flach. Zumindest kommen Fans des englischen und italienischen Fußballs auf Ihre Kosten. Man hat die Wahl zwischen dem Manager-Modus, der einem den direkten Einstieg beim Lieblingsverein ermöglicht, oder versucht es mit dem Career-Modus, der einem nur eine begrenzte Zahl von schwächeren Teams zur Verfügung stellt, und somit einen langen und steinigen Weg in die Premier League zur Folge hat. Die Mannschaftskader sind auf einem halbwegs aktuellen Niveau, und auch die Benutzerführung verdient Lob. Besitzer der PlayStation-Mouse klicken sich besonders komfortabel durch die Menüs , doch auch mit einem Analog-Pad läßt es sich gut leben. Wie gewohnt darf man sich die Höhepunkte des Spiels nochmals im Actua Soccer-Look zu Gemüte führen, neue Spieler verpflichten und die Trainingseinheiten nach Gutdünken dosieren. Wenn man jedoch abschließend nochmal bedenkt, das dies auch schon vor über einem halben Jahr möglich war, so fragt man sich ernsthaft, mit welchen Argumenten man den PlayStation-Besitzer vom Kauf überzeugen will. Selbst große Fans von Fußball-Managern greifen nur mangels Alternativen zu, und legen sich bei dieser Gelegenheit gleich noch eine Memory Card mit in den Einkaufswagen- der Premier Manager Ninety Nine verlangt nach stolzen 15 Blocks. *(Fabian Döhla)*


Die Verhandlungen mit Sponsoren ist eine der wenigen Neuerungen gegenüber dem Prequel

in;former

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Genre: Fußball-Manager
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Gremlin
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: Erhältlich
ca. Preis: 99,- DM

rating

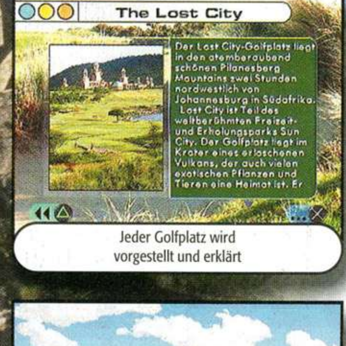
6 von 10

GRAFIK 4
SOUND 3
GAMEPLAY 7

PRO 18: WORLD TOUR GOLF

Meiner Erfahrung nach werden Tests zu Golfspielen nur von den wenigsten Lesern wirklich gelesen, also tut man als Schreiberling gut daran, gleich mit etwas sensationellem aufzuwarten: Pro 18 ist das beste Golfspiel für die PlayStation. Man kann (muß) es sich sogar kaufen, wenn man Golf nicht unbedingt vergöttert. Seid Ihr noch bei mir? O.k., ich muß Euch jetzt allerdings mit ein paar Facts langweilen, also nicht umblättern: Pro 18 stellt Euch 12 professionelle Golfer- und Golferinnen bereit, darunter bekannte Namen wie Ian Woosnam, Vijay Singh oder Mark O'Meara. Die drei Originalkurse (Royal County Down/ Nordirland, Cour D'Alene Resort/ USA und The Lost City/ Südafrika) sowie die Akteure werden in photorealistischer Grafik dargestellt, allerdings gibt es kein Scrolling über den Platz, die gute alte Standbildtechnik wurde verwendet, die viele Golfsimulationsspieler (inklusive der Testcrew) immer noch für die effektivste und realistischste Lösung halten. Vor dem Abschlag kann man seinen Golfer inklusive Golfschlägerset und Ballsorte konfigurieren, bevor man entweder auf der Driving Ranch, dem Putting Green oder den drei Anlagen sportlich ins Geschehen eingreift. Der Schlag besteht aus drei Knopfdrücken der erste löst aus, der zweite legt die Härte fest, der dritte den Rückschwung bzw. den Spin des Balls. Hier muß man mit viel Fingerspitzengefühl arbeiten, sonst fliegen die Bälle meilenweit ins Rough. Das Putten ist eine hohe Kunst für sich, dank der drei unterhaltsamen Kommentatoren kann man sich das Lesen des Grüns jedoch etwas erleichtern. Pro 18 schlägt Tiger Woods meilenweit aus dem Feld, und gibt Golfpuristen, die Everybodys Golf für zu kindisch halten, endlich das ersehnte Simulationsfutter. Veränderbare Witterungsbedingungen, alle bekannten Wettbewerbsformen, sowie Hilfsoptionen, die Euch ohne Frusterlebnisse vom Amateur zum Profi aufsteigen lassen, werden PlayStation-Golffans ans Joypad fesseln. *(Götz Schmiedehausen)*


Singh spielt einen perfekten Lob an die Fahne



Jeder Golfplatz wird vorgestellt und erklärt


Viele natürlich und künstliche Hindernisse bereiten den Golfern Kopfzerbrechen


Die Spieler wurden mittels Motion Capturing eingefangen


in;former

Spieler: 1-8
Level: 3 Plätze
Genre: Golfspiel
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: IG
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: März
ca. Preis: 99,- DM

rating

9 von 10

GRAFIK 8
SOUND 9
GAMEPLAY 9

Rally Cross 2

Philipp Noack – Andreas Binzenhöfer

Rally was? Sony sollte sich im klaren sein, daß die meisten europäischen PlayStation-User nicht sonderlich große Notiz vom ersten Teil genommen haben. Was den Titel ganz klar von allen anderen Rennspielen bis dato unterschied, waren die unglaublich kurzen und extrem hügeligen Strecken, die das eigene Gefährt regelmäßig zum Überschlagen brachten. Hier haben die Entwickler dann auch als erstes angesetzt, als sie sich um eine Fortsetzung bemühten. Man verpaßte den Parcours mehr Tiefgang und streckte sie gehörig, außerdem wurde die Stabilität der Fahrzeuge ein wenig erhöht. Ein weiterer Kritikpunkt war die fehlende Möglichkeit zur Manipulation des Setups gewesen. Man mußte sich bei den Einstellungen ganz auf die mehr oder weniger gute Nase der Entwickler verlassen. In Rally Cross 2 darf man nun genüßlich vor jedem Rennen an Stoßdämpfern, Bremsen, Reifen und dergleichen herumspielen. Wie im Vorgänger lassen sich nur im Saison-Modus neue Strecken und Wagen zugänglich machen. Man beginnt mit einer Novice-Saison und erhält, vorausgesetzt man steht nach den sechs Rennen ganz oben in der Punktetabelle, Zugriff auf „Veteran" und anschließend auf „Pro". Es kommen dabei jeweils neue Kurse und Vehikel hinzu. Noch immer dreht man gegen drei andere Rallyautos seine Runden durch Schlamm, Sand und Schnee. Daneben wurden drei weitere Modi implementiert. Für ein kurzes Rennen zwischendurch empfiehlt es sich, Single Race zu selektieren. Wer seine Rundenzeiten verbessern oder einfach die Parcours ohne „störende" CPU-Boliden kennenlernen will, der sollte sich Time Trial oder Practice genauer ansehen. Um die Langzeitmotivation zu steigern, hat Idol Minds einen Streckeneditor mit in das Programm gepackt. Über ein einfaches und benutzerfreundliches Interface lassen sich ganz erstaunliche Eigenkreationen erschaffen, die man dann stolz seinen Freunden präsentieren kann.



▶ spielerprofil

Tja, wen genau soll dieses Produkt eigentlich ansprechen? Echte Rally-Fans brauchen außer Colin McRae sicherlich keinen anderen Titel, und als Fun-Racer kann es gegen Kaliber wie Ridge Racer auch nicht bestehen...

▶ schwierigkeit

Anspruchsvoll durch manchmal recht merkwürdig agierende Gegner-AI. In jedem Fall hat man es dem Spieler unmöglich gemacht, auch bei einer tadellosen Fahrleistung, den Computerpiloten wegfahren zu können.

▼ facts

Spieler: ...1-2
Level: ...10
Genre: ...Rennspiel
Hersteller: ...SCEA
Entwickler: 989 Studios/Idol Minds
Testmuster: ...SCEE
Veröffentlichung: ...erhältlich
ca. Preis: ...99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	
Paßwort	**Text**	**Sprache**	**Import**
	US	US	



Die zehn Strecken sind recht abwechslungsreich, hier geht es sogar über Bahnschienen hinweg

Überschlagmeister

Egal, wie lange man sich mit Rally Cross 2 beschäftigt, es will einfach nicht die rechte Freude über diesen Titel aufkommen. Das liegt wahrscheinlich zum einen an der nicht gerade realistisch wirkenden, superbunten Optik, zum anderen sicherlich an der auf lange Sicht unbefriedigenden Steuerung. Sie läßt es schlicht nicht zu, hundertprozentige Kontrolle über das eigene Gefährt zu erlangen. Man sollte sich eher früher als später entweder damit abfinden oder sich einfach nach einem anderen Racer umsehen. Man ist dazu verurteilt, sein mehr schwimmendes denn fahrendes Auto so gut wie möglich um die Kurse zu manövrieren. Als weiteres Manko erweist sich die Augenwischerei, die man unter dem Stichwort Setup zusammengefaßt hat. Egal wie man mit den Einstellungen „herumwurschtelt", es lassen sich kaum Veränderungen am Fahrzeugverhalten feststellen. Ebenfalls als besonders nervtötend stellt sich die Tatsache heraus, daß die Option, ein Rennen neu zu starten leider völlig fehlt. Man kommt statt dessen nicht darum herum, die Saison komplett abzubrechen, seinen Spielstand zu laden, und so einen neuen Versuch in Angriff nehmen, was bei den ziemlich lästigen Ladezeiten auf lange Sicht zur Qual wird. Abschließend muß man Rally Cross 2 fairerweise dennoch einen gewissen Spaßfaktor attestieren. Es ist einfach eine Herausforderung, die einzelnen Saisons durchzuspielen, und so neue Strecken und Wagen zu bekommen.



Im Laufe des Rennens werden die Boliden verbeult und dreckig



Im Setup-Menu hat man auf die wichtigsten Komponenten Einfluß



Mit dem Track-Editor lassen sich in kürzester Zeit erstaunliche Eigenkreationen erschaffen

Im Split-Screen-Modus kann man sich mit einem menschlichen Kontrahenten messen

Eine schwammige Steuerung, ein extrem gewöhnungsbedürftiges Fahrzeugverhalten und eine unrealistische Grafik lassen dem Rally-Fan eigentlich wenig Chancen, mit diesem Titel warm zu werden. Gerade im Vergleich zu einem Colin McRae wirkt Rally Cross 2 ziemlich archaisch. Dennoch: es versprüht einen eigenwilligen Charme, der vor allem die ansprechen wird, die sich schon mit dem Vo[illegible] anfreunden konnten.



EHRGEIZ

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Das Entwicklerteam Squaresoft zeichnet sich hauptsächlich durch kommerziell zurecht erfolgreiche Rollenspiele wie etwa Final Fantasy aus. Spätestens mit Tobal 2, das in Japan vor etwas über einem Jahr erschienen ist, hat man sich jedoch auch im Beat'em Up-Genre einen Namen gemacht. Der zweite Teil der Tobal-Reihe war eines der ersten Beat'em Ups, bei dem man die dritte Perspektive auch wirklich sinnvoll nutzen konnte, und sorgte vor allem mit einem innovativen Adventure-Modus für jede Menge Langzeitmotivation. Mittlerweile sind einige Monate vergangen und Square drängt erneut auf den immer enger werdenden Prügelspiel-Markt.

Made in Germany?

Auch wenn sich beinahe 98% aller Deutschen ihres Akzents wegen im Ausland schämen, werden deutsche Produkte, wie etwa T-Shirts und Schuhe von Adidas, dort immer beliebter. Kein Wunder also, daß vor allem im extrem deutschfreundlichen Japan immer mehr Videospiele mit einem deutschen Titel versehen werden. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt. Vor etwa 50 Jahren wurde in einer deutschen Burgruine (wo sonst?) ein Schwert aus einem seltsamen Material gefunden, seine Klinge war gebrochen und der Griff mit einem Edelstein versehen. Es wurde (offensichtlich von Japanern) auf den Namen Ehrgeiz getauft und galt fortan als Zeichen von Stärke. Der Sieger eines von Red Scorpion veranstalteten Kampfturniers erhält das sagenumwobene Schwert als Belohnung, unterliegt daraufhin aber dem Zwang, zu einer weiteren Ruine im Mittleren Osten zu reisen. Nun gut, zum Glück ist die begleitende Geschichte bei einem Prügelspiel etwa so wichtig wie das Lebenswerk der Kelly Family.



Sokoban für Anfänger: Auf diesen Balkon gelangt man nur mittels einer Kiste



Die mehrstufigen Arenen eröffnen neue Bewegungsmöglichkeiten



Zerstört man eine Box, gibt diese jede Menge Waffen frei



Jo verwandelt sich ab und an in eine Art Tiger

Nach einem eindrucksvollen Renderintro präsentiert sich dem Spieler zunächst der Arcade-Modus, der einigen bereits aus der Spielhalle bekannt sein dürfte. Wie bei Heimversionen üblich, darf man selbstverständlich die Gegnerintelligenz, die Anzahl der Runden und das Zeitlimit frei wählen. Das Spiel selbst erinnert dann aber wieder stark an die Automaten-Version. Mit einem von anfangs elf Kämpfern bestreitet man ein Match um das Ehrgeiz-Schwert, um sich dann Fight für Fight bis zum Endgegner vorzuarbeiten. Neben Charakteren wie Cloud, Sephiroth, Tifa, Vincent und Yuffie, die man bereits aus Final Fantasy VII kennt, wurden selbstverständlich auch neue Fighter wie Sasuke, ein Ninja, und Yoko, eine Polizistin, spendiert. Die Steuerung ist ähnlich gewöhnungsbedürftig wie



Im Practice-Modus kann man sämtliche Moves ausprobieren

schon bei Tobal 2. Das Hauptsystem besteht aus drei verschiedenen Schlag- bzw. Kick-Buttons, High, Medium und Low. Gedeckt wird mit den R-Tasten und gesprungen wahlweise mit den L-Tasten oder dem Steuerkreuz. Während man sich deckt, kann man sich außerdem mittels Richtungstasten frei im dreidimensionalen Raum bewegen. In den teilweise mehrstöckigen Arenen findet man









Im Dungeon geht es hauptsächlich gegen gefährliche Raubtiere und Killer-Pilze



Etwas unverständlich: Im Quest-Modus erkundet man ein kleines Dorf

Dieser Oktopus war früher einmal Darth Vader

Final Battle: Während der Credits duelliert man den letzten Endgegner



Die untere Leiste zeigt an, wie viele Feuerbälle noch abgefeuert werden können

Kisten, die man entweder besteigen, oder auch als Wurfgeschoß mißbrauchen kann. Neben dem herkömmlichen Energie-Balken besitzt der Spieler noch eine Magie-Leiste, die es ihm erlaubt, seine Waffe zu benutzen oder Feuerbälle zu erzeugen. Die meisten Special-Moves und Kombos werden mit simplen Tastenkombinationen ausgeführt, wobei nur selten zusätzliche Bewegungen auf dem Steuerkreuz erforderlich sind. Im Practice Modus kann man wie üblich sämtliche Moves ausprobieren und neue Special-Attacken herausfinden. Wer will, kann natürlich auch im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund antreten.

Genre-Mix

Bei Square ist man sich natürlich absolut bewußt, daß die Konkurrenz nicht schläft und gerade der Beat´em Up-Sektor extrem überfüllt ist. Deshalb spendierte man wie schon bei Tobal 2 einen kompletten Quest-Modus. Mit zwei vorgegebenen Charakteren startet man ein kleines Abenteuer in bester Rollenspiel-Manier. Man beginnt in einem kleinen Dorf mit einem Tante-Emma-Laden an der Ecke, der neben Waffen und Schutzkleidung noch jede Menge nützlicher Sachen verkauft. Im Magic Shop nebenan kann man gefundene Steine verhökern, und beim Farmer gibt's ordentlich Proviant für die Reise. Das Hauptaugenmerk liegt aber eindeutig auf den drei unterschiedlich schweren Dungeons. Man spielt in einer leicht isometrischen Perspektive und kämpft in Echtzeit. Besiegte Gegner geben jede Menge Waffen und Extras frei, die man unterwegs bitter nötig hat. Da sich Schwerter und Schutzschilde mit der Zeit abnutzen, sollte man des öfteren die Waffe wechseln oder sie beim Schmied reparieren lassen. Neben der lebenswichtigen Energieleiste besitzt man auch hier ein gewisses Magiepotential, mit dem man in Kombination mit den richtigen Steinen verschiedene Feuerbälle generieren kann. Je mehr Gegner man besiegt, desto schneller steigt man einen Level auf und bekommt so mehr Hitpoints, Kraft und Magie. Die Story zieht momentan an Nicht-Japanern unbemerkt vorbei, mit etwas Geduld und Übung läßt sich aber dennoch das ein oder andere Stück Handlung erraten. Alternativ besteht außerdem die Möglichkeit, mit einem Kämpfer in einem Dungeon zu starten und sich seinen Weg in die Freiheit zu bahnen. Der eigentliche Spielspaß liegt allerdings in den vier mitgelieferten Bonusspielchen. Der Infinite Battle ist im Endeffekt ein Survival Modus. Man kämpft solange gegen immer neue Gegner, bis man das erste Mal verliert. Wesentlich spaßiger ist da schon der Battle Runner Modus. Auf einem von insgesamt drei Rundkursen rennt man mit einem

▶ spielerprofil

(Einstellbar) Dank unendlich vieler Continues sollte der Arcade-Modus auf jeden Fall bezwingbar sein. Lediglich am Quest-Modus wird der ein oder andere bereits an den japanischen Menüs scheitern.

▶ schwierigkeit

Ehrgeiz ist das etwas andere Beat´em Up, das auch reinen Rollenspielern den Einstieg in ein neues Genre ermöglicht. Alleine die FF VII-Charaktere werden den ein oder anderen Fan vor den Bildschirm locken.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	11
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	SquareSoft
Entwickler:	Dream Factory
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP Import
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	JP		JP



PLAYSTATION

Shop till you drop: Tante Emma hat ein erstaunliches Arsenal an nützlichen Gimmicks in den Regalen



Im Battle Runner-Modus liefert man sich mit einem Gegner ein Laufduell

Wer in diesem Modus am Ende die meisten Kästchen in seine Farbe ändern konnte, gewinnt



Mit Guard, Medium- und Low-Punch können die Gegner in die Mangel genommen werden

Kontrahenten um die Wette. Dabei ist natürlich von kratzen bis fies in den Rücken springen alles erlaubt. Wer zuerst ankommt oder den Gegner laufunfähig macht gewinnt. In meinem persönlichen Favoriten, dem Beach Battle, bestreitet man eine Art Baywatch-Aufnahmeritual am Strand. Durch wildes Knöpfchengerüttel rennt man am Strand um die Wette, so daß fast schon alte C64-Erinnerungen aufgefrischt werden. Im letzten Spielchen, dem Battle Pannel, versucht man, ein Schachbrett möglichst schnell mit seiner eigenen Farbe auszufüllen.

Ehrgeiz alleine reicht nicht ganz...

Mit Ehrgeiz hat man im Endeffekt den Gedanken Tobal 2 weitergedacht. Eine leicht komplexere Steuerung, bessere Grafik und vor allem mehr Extras sollen den Konsumenten vor die PlayStation locken. Anhand des vielseitigen Angebotes dürfte dies zumindest in Japan auch gelingen. Ob der Quest-Modus seinen Weg nach Deutschland findet, ist allerdings mehr als fraglich, und die japanische Version macht dem Durchschnitts-Europäer nun mal nicht ganz so viel Spaß. Im Ein-Spieler-Arcade-Modus kann sich Ehrgeiz aber absolut sehen lassen. Innovative Elemente wie mehrstufige Arenen eröffnen neue Möglichkeiten, den Gegner zu attackieren. Daß Feuerbälle mit einem einfachen Tastendruck ausgeführt werden können, ist anhand der Tatsache, daß man nur begrenzt magische Energie zur Verfügung hat, ausnahmsweise zu ertragen. Die etwas alternative Steuerung bietet nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gute Kontrolle und ermöglicht ein beinahe freies Bewegen im Raum. Leider hat man sich mit dem Decksystem selbst ein Bein gestellt. Wer ruhig steht, deckt sich automatisch oben und in der Mitte, wer Guard drückt, deckt sich gegen Fußfeger und dergleichen. Der größte Patzer, der eindeutig eine sonst durchaus mögliche 9 von 10 verhindert, ist im Zwei-Spieler-Modus zu finden. Aus irgendeinem Grund sehen die Arenen im Kampf gegen einen Freund leicht anders aus. Sämtliche Abstufungen sind unerklärlicherweise dem Rotstift zum Opfer gefallen. Schade eigentlich. Da können dann auch die vier recht witzigen Zwischenspielchen nicht mehr weiterhelfen.

Wer die Abwechslung sucht, der findet sie mit Ehrgeiz. Hier treffen ungewöhnliche Steuerung, neue Beat´em Up-Elemente und ein umfangreicher Quest-Modus gekonnt aufeinander. Wer die Nase voll hat von konventionellen Prügelspielen, bekommt eine nette Alternative mit leichtem Japan-Flair. Leider wurde vor allem im Zwei-Spieler-Modus leicht geschlampt.



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... Tobal 2 (PSX, FG 7/97) mochtet!

PLAYSTATION

RETROFORCE



Philipp Noack – Andreas Binzenhöfer

Erleben wir es doch noch, das Revival der guten alten Shoot'em Ups? Wie uns Mode- und Musik-Business immer wieder demonstrieren, kommt alles früher oder später wieder. Warum also nicht auch das Nummer Eins Genre der achtziger Jahre? Mit Titeln wie Raystorm, Einhänder oder R-Type Delta haben die Japaner vorgemacht, daß es sich auch in einer dreidimensionalen Welt ganz ausgezeichnet ballern läßt. Da kann sich die europäische Entwicklergemeinde natürlich nicht länger verstecken, und mit Psygnosis hat sich jetzt eine Topmannschaft diesem bislang stiefmütterlich behandelten Bereich gewidmet. Die Hintergrundgeschichte darf da ruhig etwas dämlich und unglaublich weit hergeholt wirken: Kurz vor dem Ende des dritten Jahrtausends (genauer: Ende November 2999) bemächtigen sich Außerirdische eines für die Menschheit überaus wichtigen Artefakts, und öffnen bei ihrem Verschwinden ein Zeitportal, in das die vier besten Piloten der irdischen Streitmächte ebenfalls gezogen werden. Sie verlassen das Tor in einer Phase, in der die Erde noch von einer Eiszeit heimgesucht wurde. Indem sich die vier den Heerscharen der fremden Welt stellen, gelangen sie langsam durch die Zeit zurück in ihre Zukunft.



In den meisten Runden verzweigt sich der Weg und man kann sich für eine Richtung entscheiden


Am Ende der ersten Stage wird man in das Zeitportal hineingezogen


Die Optik von Retro Force geriet leider ziemlich unspektakulär

Im Ein-Spieler-Modus kann man sich zunächst einen der vier Helden Pi, Hawtin, Paris und Sinclair aussuchen. Sie unterscheiden sich in Merkmalen wie der Geschwindigkeit ihres Schiffs oder der Stärke des Schutzschildes. Anschließend wird man in den ersten Level „gebeamt": die eigene Stadt zum Zeitpunkt des Angriffs. Die Stage endet mit dem magischen Portal, und man fährt in der Eiszeit fort. Wie bei Raystorm auch, gibt es in Retro Force immer zwei Angriffsebenen. Entweder wechselt man ständig die eigene Flughöhe oder man setzt für die Bodenziele Raketen und für die Ziele in der Luft die Standardwaffe wie den Laser ein. Jedes der Schiffe hat drei Luft-Boden- und drei Luft-Luft-Systeme an Bord, die sich allesamt in fünf Stufen ausbauen lassen. Zusätzlich verfügt man über eine begrenzte Anzahl von Smartbombs, die alles vernichten, was sich auf dem Screen befindet. Es besteht die Möglichkeit, sogenannte temporäre Waffensysteme wie z.B. Homing Missiles oder Plasma einzusetzen. Wer ein, zwei oder drei Kumpels auftreiben kann, hat die Wahl, auch noch einen der insgesamt drei Multiplayer-Modi zu probieren: Team, Arcade oder Staffel.

Zuviel Retro, zuwenig Force

Schade, aber Retro Force sieht gegen das in der letzten Ausgabe getestete R-Type Delta ziemlich alt aus. In ausnahmslos allen Belangen muß man nach ausgiebiger Testphase Defizite im Vergleich zum direkten Kontrahenten feststellen. Gut, jetzt ist Psygnosis sicherlich keine Shoot'em Up-Firma wie die japanische Kult-Schmiede Irem, aber dennoch hätte man sich etwas mehr Design, etwas mehr Charme, etwas mehr Abwechslung, etwas bessere Optik, kurz gesagt etwas mehr Spielspaß gewünscht. Angenommen, wir säßen auf einer einsamen Insel, auf der man nur an Retro Force herankäme, und wir wären eingefleischte Ballerspielfans, dann würden wir beim Anblick und Test vom Psygnosis-Shooter sicherlich in Jubelstimmung verfallen. Die Realität sieht jedoch anders aus, und ich muß gestehen, daß ich mir vor Retro Force auf jeden Fall noch Raystorm, Einhänder und natürlich R-Type Delta nach Hause holen würde.


Diese bläulichen Felder symbolisieren Rücksetzpunkte

Wenn man jemals einem Videospiel ein Attribut wie „seelenlos" verleihen wollte, hier ist die Chance. Es macht auf lange Sicht einfach keinen Spaß, Retro Force in seine PlayStation einzulegen und ein paar Runden zu zocken. Das liegt vor allem an den ewig gleichen und nicht sonderlich intelligenten Gegnerformationen, dem unausgegorenen Zwei-Ebenen-System (bei Raystorm wirkt es einfach nicht so fürchterlich aufgesetzt wie hier) und an den für diese Optik unverschämt langen Ladezeiten.

▶ spielerprofil

Nimmersatte „Ballermänner", die auf gelungenes Leveldesign und allzuviel Abwechslung verzichten können.

▶ schwierigkeit

Einstellbar. Sie hat auf die Vergabe der Boni am Ende einer Stage und auf die Hektik, die sich in den Runden einstellt, merklichen Einfluß. Auf Easy dürften auch Greenhorns ziemlich weit kommen, während Hard leicht reizbare Naturen schnell zur Gewaltanwendung am Joypad veranlassen kann.

▼ facts

Spieler:	1-4
Level:	6+
Genre:	Shoot'em Up
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✓	✓	✓	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	DT		



PLAYSTATION

Rollcage

Daniel Johannes – Andreas Binzenhöfer

Langsam wird es wirklich schwierig, im Rennspielsektor noch mit etwas Neuem aufzuwarten. Um sich von der Masse an hochklassigen Titeln abzusetzen, muß schon etwas Außergewöhnliches her. Das dachten sich scheinbar auch die Jungs von Attention To Detail und setzten in ihrem etwas anderen Future-Racer auf rollende „Käfige". Natürlich handelt es sich nicht um Käfige im eigentlichen Sinn, sondern um gut gepanzerte Fahrgastzellen mit vier überdimensionalen Rädern. Zu Beginn darf erstmal eines von sechs dieser seltsamen Autos ausgewählt werden, die sich wie üblich in ihren Eigenschaften unterscheiden. Hat man sich für den passenden Wagen entschieden, kann man sich auch schon in die erste von drei Ligen (Gemini, Scorpio, Taurus) stürzen.

Let's rock & roll!

Ziel des ganzen Spektakels ist es natürlich, mit einer möglichst guten Plazierung über die Ziellinie zu schießen, um sich für die nächsten Runden zu qualifizieren. Da die gegnerischen Fahrer aber nicht hinter ihren Lenkrädern schlafen, sollten die auf den Strecken verteilten Power Ups eingesammelt und Beschleunigungspfeile überfahren werden. Die erhaltenen Waffen werden auf Knopfdruck abgefeuert und die anderen Racer somit durch Raketen, Elektroschocks, geladene Energiefelder oder sonstige Gemeinheiten am Vorankommen gehindert. Aus welcher Kameraposition das Spielgeschehen betrachtet werden soll, entscheidet der Spieler natürlich selbst; eine Ego- und mehrere Außenperspektiven stehen zur Verfügung. Dank der Riesenreifen mit einem Durchmesser von etwa drei Metern ist es den Fahrzeugen von übermorgen möglich, sich problemlos auf den Kopf zu stellen und trotzdem weiterzufahren. Somit kann der Spieler mit seinen Boliden die haarsträubendsten Stunts ausführen. Egal, ob die Kontrahenten seitlich an einer Wand entlangfahrend überholt werden oder ob man an der Decke eines Tunnels vorbeirast, Action ist auf alle Fälle garantiert. Glücklicherweise nehmen die Racer auch bei schwerwiegenden Zusammenstößen und Karambolagen keinerlei Schaden, sonst wäre das Rennen ziemlich schnell beendet. Es ist zwar durchaus möglich, gesittet zu fahren, ohne irgendwelche Objekte, wie Straßenlaternen oder kleinere Gebäude, zu demolieren, doch wird man ab und zu durch leichte Kollisionen mit den Gegnern in einen größeren Unfall verwikkelt, ohne daß man etwas dafür kann. Auch heißt es oftmals schnell reagieren, um nicht eine falsche Abzweigung zu nehmen oder in einer scharfen Kurve auszubrechen. Allerdings fragt man sich ob der teilweise kaum vorhandenen Schwerkraft bei diversen Sprungmanövern und „Wandfahrten", ob man nun tatsächlich auf der Erde unterwegs ist, oder ob das ganze Spektakel vielleicht doch auf dem Mond stattfindet. Das Fahrzeug wird nur noch wild in der Luft herumgewirbelt, von einer realistischen Physik ist keine Spur zu sehen. Das wäre ja eigentlich auch nicht so schlimm, schließlich versteht sich Rollcage ja als reinrassiger Fun-Racer, doch stellt sich manchmal zurecht die Frage nach dem Verbleib der Spielbarkeit, wenn der Flitzer nur noch herumfliegt, grundsätzlich in verkehrter Fahrtrichtung aufkommt und man erst wieder wenden muß. So sitzt man viel zu oft nach einem kleinen Fahrfehler da, und versucht kopfschüttelnd, den Wagen wieder in die Gewalt zu bekommen.

Trotz dieses nicht gerade unerheblichen Mankos weiß Rollcage zu begeistern. Das Renngeschehen präsentiert sich in einer unglaublich hohen Geschwindigkeit und einer Detailverliebtheit, wie man sie nur selten gesehen hat. Wer sich also an teilweise recht hektischen und unübersichtlichen Stunteinlagen, die beinahe zur Unkontrollierbarkeit des Fahrzeugs führen, nicht stört, findet in Rollcage einen überaus unterhaltsamen Racing-Titel.



Schönen Gruß an den Magen: Auch an Tunneldecken kann entlanggerast werden


Heiße Sache: In diesem Screenshots kann man die Hitze förmlich spüren


Spieler 2 hat offensichtlich Probleme und hängt immer noch in der ersten Runde

Selbst Lava kann den robusten Reifen der Fahrzeuge nichts anhaben

Treffer! Der Erstplazierte wird mit einer Rakete beschossen

spielerprofil

Wer auf heiße, futuristische Rennaction ohne großen Anspruch auf Realismus legt, wird großen Spaß an Rollcage haben.

schwierigkeit

Einstellbar. Während Anfänger ihre Runden zunächst in „Easy" drehen sollten, finden Profis in „Expert" eine echte Herausforderung.

facts

Spieler:	1-2
Level:	18 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Attention To Detail
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
✔	DT		



PLAYSTATION



RUNNING WILD

Bei dem Begriff „Rennspiel" denkt man automatisch an irgendeinen Racing-Titel mit schnellen Autos oder futuristischen Hover-Bikes. Daß es auch anders geht, beweist 989 Studios mit ihrem recht innovativen Running Wild. Hier wird nämlich im wahrsten Sinne des Wortes gerannt. Dazu stehen dem Spieler sechs verschiedene Tiere zur Verfügung, mit denen man per pedes über sechs abwechslungsreiche Strekken flitzt. Je nach den eigenen Vorlieben darf man sich zunächst für einen der animalischen Raser entscheiden. Die Auswahl reicht dabei von dem Zebra Brazz, über das Kaninchen Gwynne, den Elefanten Boris, den Widder-General, den Stier Coronado bis hin zu der lieblichen Panda-Dame Mei Ling. Natürlich variieren die Läufer in ihren Eigenschaften, wie Höchstgeschwindigkeit, Kurvenlage oder Sprungkraft. Letztgenannter Aspekt ist oftmals gar nicht so unwichtig, da innerhalb der Kurse die meisten Hindernisse springenderweise überwunden werden müssen. Während anfangs nur vier Strecken anwählbar sind (Arktis, Vulkan, Stadt, Wüste), müssen der Dschungel- und der Mondparcours erst freigespielt werden. Doch nur, wenn man als erster durchs Ziel geht, gilt eine Runde als geschafft, weshalb die Kontrahenten möglichst bald überholt oder in irgendeiner Weise am Vorankommen behindert werden sollten. In den Levels verteilte Icons verändern beispielsweise beim Einsammeln die Umgebung in eine vereiste Teilstrecke oder in matschiges Terrain, was natürlich die Geschwindigkeit der gegnerischen Läufer herabsetzt und dem eigenen Renner einen Vorsprung verschafft. Allerdings ist das ganze Spiel dennoch viel zu einfach und zu schnell durchgespielt. Gerade mal sechs Kurse, die zudem nicht besonders lang ausfallen, können hier wirklich nicht als Kaufargument dienen. Löblich ist einzig die ziemlich flüssige Grafikengine, jedoch geht die hohe Framerate doch sehr auf Kosten des Detailreichtums. Auch die Animationen der Läufer können nicht so recht überzeugen und erinnern stark an längst vergangene 16 Bit-Tage. Besonders die Bewegung der Füße steht eigentlich nie in einem korrekten Verhältnis zu der tatsächlich dargestellten Geschwindigkeit. So kann man Running Wild nur jüngeren Spielern empfehlen, die in Bezug auf die Schwierigkeit nicht überfordert werden wollen, und schon immer einmal mit knuddeligen Tieren herumrennen wollten. *(Daniel Johannes)*



Die flachen Tornados im 16 Bit-Look sind absolut PlayStation-unwürdig


Im 4-Spieler-Modus kann es schon mal etwas unübersichtlicher werden



Wie es sich für einen Hasen gehört, kann Gynne besonders hoch springen





KROSSFIRE

Julian Ossent- Stefan Hellert

Wieder einmal hat es die Menschheit geschafft. Im Jahre 2079 bricht der nukleare Holocaust auf unserem Planeten aus, übrig bleiben nur öde, verstrahlte Landstriche, völlig zerstörte Städte und einige wenige Überlebende. Letztgenannte suchen ihr Heil in der Flucht, und verstecken sich in unterirdischen Schächten und Kanalisationsanlagen, um der schädlichen Strahlung auf der Oberfläche zu entgehen. Erst 40 Jahre später, 2119, wagen sich die verschreckten Menschen zurück. Doch leider ist nicht alles beim alten geblieben, mittlerweile bevölkern degenerierte Mutantenwesen den ehemals blauen Planeten, Nachfahren der unglücklichen Erdenkinder, die die Flucht in die Tiefen nicht geschafft hatten. Es kommt wie es kommen muß: Wieder wird sich heftig geschlagen, beide Seiten erleiden horrende Verluste, die bald nicht mehr kompensiert werden können. Nach kurzer aber heftiger Schlacht verschwinden die verfeindeten Parteien wieder dahin, woher sie gekommen waren, und die nächsten 60 Jahre ruhen die Waffen. Just heute, im Jahre 2179, als die Menschen erneut einen Ausfall versuchen, um die Mutanten ein für allemal zu vernichten, mischt sich eine dritte Streitmacht in den Konflikt ein. Die Agrarroboter der Serie 9, die den nuklearen Holocaust vor hundert Jahren auch überstanden, machen mobil, um sich für die wüste Zerstörung ihrer Felder und Plantagen zu rächen. Gesteuert von einem hochintelligenten Super-Computer setzen sich nun auch die einst friedlichen Stahlungetüme zum finalen Armageddon in Bewegung.

An dieser Stelle der Story steigt Ihr in Beam Softwares Echtzeit-Strategie-Epos ein. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Ihr bevorzugt, wählt Ihr eine der drei verfeindeten Kriegsparteien. Einsteiger beginnen mit den Mutanten (Evolutionären), Fortgeschrittene ziehen mit den Menschen in die Schlacht, und Profis schicken die aggressiven Erntemaschinen in den Kampf. Jede der drei Kampagnen gliedert sich in 15 Missionen, in denen Ihr wahlweise gegen einen der beiden gegnerischen Clans antretet. Die Art der Einsätze ist dabei extrem unterschiedlich. So muß man beispielsweise einmal einen Einzelkämpfer sicher durch eine feindliche Stadt geleiten, vorbei an Wachmutanten der besonders widerlichen Art, um letztendlich von eigenen Flugmaschinen abgeholt zu werden. Anderswo warten sieben Märtyrer darauf, den Heldentod zu sterben, indem sie sieben Geschütztürme der Agrarroboter in die Luft sprengen, die eine wichtige Zufahrtsschlucht für die eigenen Truppen unpassierbar machen würden. In späteren Missionen dürft Ihr dann sogar eigene Lager im Stil eines Command & Conquer errichten, um jederzeit Nachschub für Eure kämpfenden Truppen herzustellen. Die Rolle der Credits übernimmt hierbei Erdöl, das von fahrenden Raffinerien abgebaut werden kann. Ein Öltankzug bringt dann den noch nicht verarbeiteten Rohstoff direkt zum benötigten Gebäude, in dem dann das schwarze Gold in harte Währung umgemodelt wird. Die Ähnlichkeit von KKND zu Westwoods Strategie-Kulttitel ist sowieso überall spürbar. Die Terrains sind ähnlich aufgebaut, von Höhen und Tiefen einmal abgesehen, die Steuerung der Einheiten in großen Kampftruppen wurde übernommen, und eben die zu errichtenden Gebäude erinnern sehr an das große Vorbild. Doch leider wurde auch ein ganz ge-

Meistens habt Ihr am Anfang der Mission ein vorgegebenes Waffenkontingent

Die Oberbefehlshaber sind genauso wie ihre Untertanen leicht degeneriert

Erst nur ein mobiler Vorposten mit vier Wächtern,....

...dann eine richtige Basis, in der wir uns eine kleine schlagfertige Truppe aufbauen...

...und in der Schlacht hauen alle drei Parteien aufeinander ein



Der gegnerische Geschützturm harkt ordentlich auf uns ein...



...der Märtyrer beendet die Sache für sich und den Gegner ein für allemal



In dieser Mission müßt Ihr einen der Euren durch ein feindliches Lager lotsen, ohne entdeckt zu werden



Unsere Granatwerfer beharken das feindliche Gebäude...



... als Belohnung erhalten wir vier neue Mitstreiter

waltiger Schwachpunkt übernommen, der sich heftigst auf die Wertung von Krossfire auswirkt: Es ist nicht möglich, während der umfangreichen Missionen zu speichern. Das wiegt hier definitiv noch schwerer als bei Westwoods Konkurrenzprodukt, da man bei KKND teilweise sekundengenaues Timing benötigt, um über Sieg oder Niederlage zu entscheiden. So kann man stundenlanges Planen, Aufbauen und Kämpfen in kürzester Zeit zu einer Sissiphus-Arbeit gemacht haben, Frusterlebnisse sind an der Tagesordnung.

Konkret Krass Nicht Durchdacht

Beam Softwares Endzeit-Spektakel hätte durchaus den Sprung in höhere Wertungssphären schaffen können, doch bedauerlicherweise leidet der Titel an einigen Kinderkrankheiten. Die Hintergrundstory ist überzeugend und spannend erzählt, und wirkt sogar irgendwie glaubwürdig. Die Grafik ist zwar nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber bei einem Strategiespiel auf die Optik großen Wert zu legen, wäre ein großer Fehler, auch Highlights wie Warcraft II sind in diesem Bereich nicht gerade Referenzen. Soundtechnnisch beschränkt sich KKND auf einige wenige Sprach- und Schußsamples, die Hintergrundmusik wird den meisten nicht allzu störend vorkommen, hier ist man schlimmeres gewohnt. Bei der Steuerung hingegen hat man sich in Australien nicht gerade die größte Mühe gegeben. So können Einheiten nur über tausend Menüklicks effektiv geteilt und zusammengeführt werden, das hat das Programmierteam rund um Command & Conquer schon vor langer Zeit besser gelöst. Auch an Gelände-Engpässen bleiben die eigenen Truppen oft ratlos stehen, drehen sich um die eigene Achse, da kein Vorwärtskommen mehr möglich ist, und werden vom Gegner in schöner Regelmäßigkeit gegrillt. Das größte Manko des Echtzeitepos ist allerdings der schon von Grund auf hohe Schwierigkeitsgrad gepaart mit der Tatsache, daß man nicht während der laufenden Mission abspeichern darf. Dadurch kann eine Stunde überlegtes Vorgehen innerhalb von zwei Sekunden zunichte gemacht werden, ein Fehler, der das Rating von KKND um gut zwei Wertungspunkte nach unten drückt. Besonders ärgerlich ist das insbesondere unter dem Gesichtspunkt, daß andere Vertreter des Genres diese Option längst integriert haben. Wer also eine Menge Geduld mitbringt und eine wirklich knackige spielerische Herausforderung sucht, der wird bei Krossfire sicherlich auf seine Kosten kommen, Einsteiger hingegen gegenüber den Programmierern und der unschuldigen CD das Motto des Games selber an den Tag legen: Kill, Krush ´n Destroy.

KKND-Krossfire wird Profis wegen der gut und spannend erzählten Hintergrundstory, der drei äußerst verschieden angelegten Kampagnen, sowie des gehobenen Schwierigkeitsgrades auf lange Sicht eine tolle Herausforderung sein. Die 45 Missionen sind sehr unterschiedlich aufgebaut und nur durch kluges Taktieren zu meistern. Einsteigern und Fortgeschrittenen wird KKND aber nur im Mehrspieler-Modus mit einem Freund oder verbündeten Computergegner Freude machen, da ansonsten die künstliche Intelligenz auf Grund der oben beschriebenen Schwächen einfach zu hoch ist.

▶ spielerprofil

Profis mit Geduld und ohne Hang, leicht die Nerven zu verlieren, dürfen zuschlagen, alle anderen erst einmal probespielen.

▶ schwierigkeit

Aufgrund der Tatsache, daß man nicht abspeichern kann, ist das auch so schon recht schwere Echtzeit-Vergnügen für Einsteiger absolut ungeeignet.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	45+10
Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Melbourne House
Entwickler:	Beam Software
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔		

Paßwort	Text	Sprache	Import
	DT	DT	



▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Warhamer: Dark Omen (PSX, FG 5/98) mochtet!



Das große EA Sports-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir auch diesmal wieder eine ganze Palette an hochwertigen und teilweise recht exklusiven Preisen.

Der Hauptpreis besteht aus einem Bundle der besonderen Art: Neben einem EA Sports Polo-Shirt von Adidas gibt es ein paar handsignierte Boxhandschuhe von Lennox Lewis, dazu noch das Spiel Box Champions samt passenden T-Shirts.



Der zweite Preis beinhaltet ein Box-Shirt von Lennox Lewis, natürlich ebenfalls mit Autogramm. Dazu kommt noch ein Box Champions samt schicken Shirts und passender Hose.

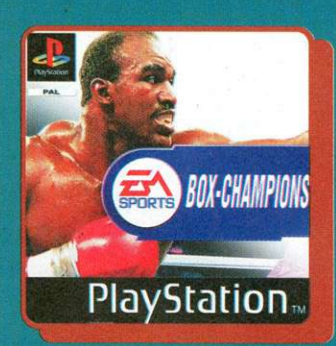


Preis Nummer 3 setzt sich aus einem handsignierten Schalke 04-Trikot von Olaf Thon und einem FIFA 99 für PlayStation zusammen.

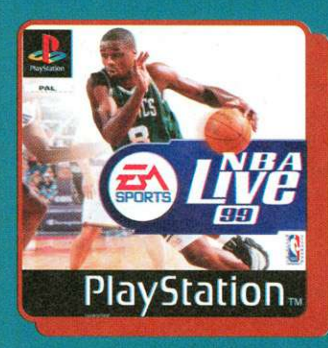
Desweiteren spendet Elecronic Arts noch:

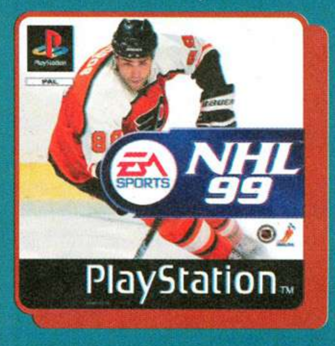
2 x EA SPORTS Polo-Shirts von Adidas
3 x Box Champions T-Shirts in schwarz
3 x NHL 99 als PSX-Version
3x NBA Live 99 als PSX-Version
3 x NBA Live 99 als N 64-Version
3 x Box Champion als PSX-Version
3 x FIFA 99 als N 64-Version
2 x FIFA 99 als PSX-Version

Systemangabe nicht vergessen!

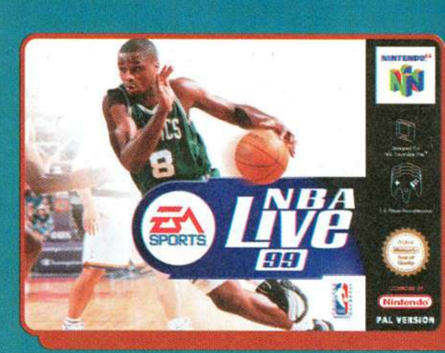












Schickt eine Postkarte mit den richtigen Lösungen an folgende Adresse:

Fun Generation • Stichwort: "Box Champignons"

Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 12. März 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

POWER QUEST

(BEAT'EM UP / INFOGRAMES)



GAME BOY COLOR

Im fernen Japan gibt es laut Packungstext von Power Quest einen neuen Trend bei den Kiddies. Sie hauen ihr ganzes Taschengeld für ferngesteuerte Kampfroboter auf den Kopf und lassen diese dann gegeneinander antreten. Diese Sequenzen werden in der klassischen Street Fighter 2-Darstellung auf den farbigen LCD-Bildschirm gebracht - schade nur, daß man nicht auch das Gameplay der Capcom-Schläger übernommen hat. Mit gerade mal drei unterschiedlichen Moves balgt man sich demotiviert und hofft auf ein schnelles Ende der lahmen Action. Um der Monotonie etwas entgegenzuwirken, hat Japan Systems Supply vorsichtshalber noch ein Pseudo-Rollenspiel mit auf die kleine Cartridge gepackt. Als Schuljunge will man unbedingt an den Meisterschaften im Roboter-Modellbau teilnehmen. Mit einem mageren Startkapital ausgerüstet darf man sich für einen von fünf Kampfboliden entscheiden. Um diesen anschließend wettbewerbsfähig zu machen, muß mehr Geld ins Haus. Dieses verdient man sich durch die schon erwähnten Kämpfe. Dennoch, trotz der netten Idee bricht schnell gähnende Langeweile aus. Die Gespräche mit den Dorfbewohnern sind so ergiebig wie der Versuch, aus Trockenobst Saft zu gewinnen. Peinliche Fehler bei der Lokalisierung geben Power Quest den wertungstechnischen Gnadenstoß. So wurde nur ein Teil des Bildschirmtextes ins Deutsche übersetzt, Auswahlmenüs in den einzelnen Locations gibt's nur in Englisch. Angesichts der jungen Zielgruppe nicht sonderlich klug. Immerhin, wer den „Parts"-Bildschirm aufruft und noch keine Tuningteile besitzt, wird mit dem Satz „Du hast keinen" vertröstet. Wenn das mal nichts ist... *(Fabian Döhla)*

GRAFIK: 5
SOUND: 4
GAMEPLAY: 5
RATING: 5

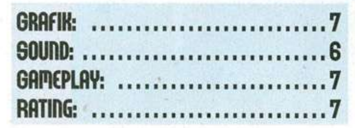
OPERATION KAROTTEN

(JUMP'N RUN / INFOGRAMES)



GAME BOY COLOR

Infogrames schlachtet die Warner-Lizenz gnadenlos aus und präsentiert diesmal ein Spiel rund um die Zeichentrick-Helden Bugs und Lola Bunny (wohl das einzige Hasenpärchen weltweit, daß sich nicht sprunghaft vermehrt). In fünf recht großen Levels geht es in klassischer Super Mario-Sidescrolling Manier von links nach rechts. Die Besonderheit dabei: Mittels Druck auf die Select-Taste könnt Ihr jederzeit zwischen Bugs und Lola wechseln, was in manchen Situationen auch dringend nötig ist. Die beiden Helden verfügen dabei über ein ansehnliches Repertoire an Fähigkeiten. Mit Propellerohren oder Regenschirm darf man eine Zeitlang durch die Gegend segeln, zudem kann Bugs auch im Erdreich buddeln oder Gegenstände verschieben. Durch zwei Bonusstages (Dynamit-Werfen und eine Verfolgungsjagd) kommt zusätzlich Schwung ins Geschehen. Auf den ersten Blick scheint Operation Karotten somit ein wirklich gelungenes Spiel. Die Farbpalette des Game Boy Colors wird ansprechend genutzt und die Soundunternmalung entspricht zu jedem Zeitpunkt dem knuffigen Spielinhalt. Wer jedoch auf Farbe verzichten kann, der sollte sich unbedingt vor Augen halten, daß mit der Super Mario-Serie ganz andere Perlen käuflich zu erwerben sind. Wer den Vergleich nicht kennt, wird sich nicht daran stören (was ja auf einige jüngere Game Boy-User zutreffen mag), der Rest wagt ein kurzes Probespiel. Wir sprechen eine Empfehlung für Eltern aus, die noch ein Geburtstagsgeschenk für ihren Nachwuchs suchen und dabei auf exzessive Gewaltdarstellung verzichten wollen. *(Fabian Döhla)*


GRAFIK: 7
SOUND: 6
GAMEPLAY: 7
RATING: 7

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

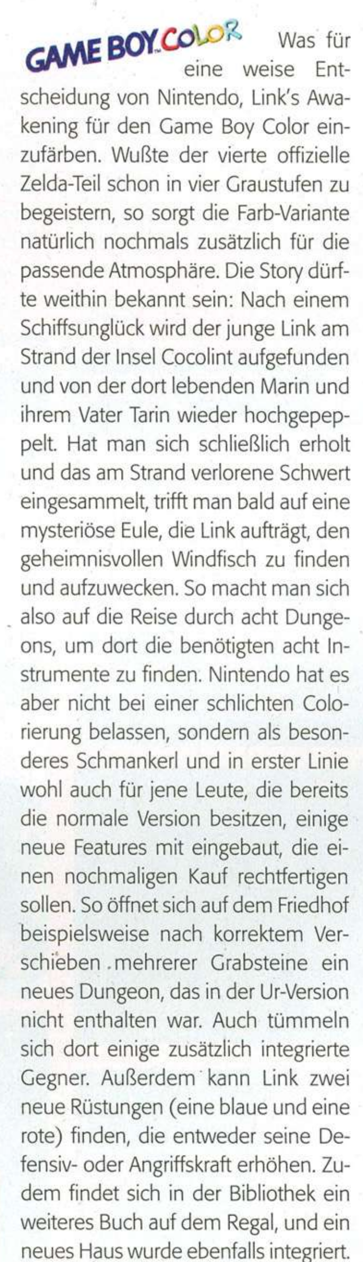
(ACTION-ADVENTURE / NINTENDO)











GAME BOY COLOR

Was für eine weise Entscheidung von Nintendo, Link's Awakening für den Game Boy Color einzufärben. Wußte der vierte offizielle Zelda-Teil schon in vier Graustufen zu begeistern, so sorgt die Farb-Variante natürlich nochmals zusätzlich für die passende Atmosphäre. Die Story dürfte weithin bekannt sein: Nach einem Schiffsunglück wird der junge Link am Strand der Insel Cocolint aufgefunden und von der dort lebenden Marin und ihrem Vater Tarin wieder hochgepeppelt. Hat man sich schließlich erholt und das am Strand verlorene Schwert eingesammelt, trifft man bald auf eine mysteriöse Eule, die Link aufträgt, den geheimnisvollen Windfisch zu finden und aufzuwecken. So macht man sich also auf die Reise durch acht Dungeons, um dort die benötigten acht Instrumente zu finden. Nintendo hat es aber nicht bei einer schlichten Colorierung belassen, sondern als besonderes Schmankerl und in erster Linie wohl auch für jene Leute, die bereits die normale Version besitzen, einige neue Features mit eingebaut, die einen nochmaligen Kauf rechtfertigen sollen. So öffnet sich auf dem Friedhof beispielsweise nach korrektem Verschieben mehrerer Grabsteine ein neues Dungeon, das in der Ur-Version nicht enthalten war. Auch tümmeln sich dort einige zusätzlich integrierte Gegner. Außerdem kann Link zwei neue Rüstungen (eine blaue und eine rote) finden, die entweder seine Defensiv- oder Angriffskraft erhöhen. Zudem findet sich in der Bibliothek ein weiteres Buch auf dem Regal, und ein neues Haus wurde ebenfalls integriert.



Der dort lebende Fotograf schießt dann und wann im Laufe des Spiels ein Bild von Link, unter anderem, wenn der kleine Held im Dorfladen einen Gegenstand stiehlt. Besonders spaßig ist die Funktion, die entstandenen Fotos via Pocket-Printer auszudrucken. Ansonsten ist im Großen und Ganzen alles beim alten geblieben. Nach wie vor erkundet man die Gegend ganz im Stile von Zelda Schritt für Schritt, durchläuft verzwickte Dungeons und gelangt mit der Zeit und dem Erhalt neuer Ausrüstungsgegenstände in entferntere Regionen. Die Musikuntermalung fügt sich, unter anderem dank des Original-Zelda-Themas, das in der 64 Bit-Version leider nicht enthalten war, perfekt in das Spielgeschehen ein. Schon nach kurzer Zeit ist man richtiggehend gefesselt und kann gar nicht mehr von dem Spiel ablassen. Wer Link's Awakening noch nicht besitzt, sollte daher unbedingt zugreifen. Besitzer der Ur-Version müssen selbst entscheiden, ob die Neuerungen Grund genug sind, erneut zuzuschlagen. (Daniel Johannes)

GRAFIK: 9
SOUND: 9
GAMEPLAY: 10
RATING: 10

★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend



DANCE! DANCE! DANCE!

DANCE-ACTION
PLAYSTATION/ KONAMI

Groovy! Wie schon bei Bust-A-Groove macht nun auch Konami die virtuelle Disco-Action für den sozialschwachen Pubertätsazubi ohne das lästige „Auf-die-Piste-gehen" möglich. Das Spielprinzip gleicht dem von Bust-A-Groove fast auf's Haar, während des gekonnten Abdancens lädt sich eine Energieleiste auf, mit der gewonnenen Kraft kann man dann Special Dance-Moves ausführen. Am Schluß wird in Kategorien wie „Rhythmushalten", „Abwechslungsreichtum" oder „Special Moves" abgerechnet. Die Musik ist extrem abwechslungsreich: Hip Hop, Jazz, Rockabilly, Samba oder Flamenco wurden geschmackvoll arrangiert. Die Grafik ist sehr mittelprächtig, während des (unverständlichen) Storymodes werden Anime-Bilder eingeblendet. Wer an Bust-A-Groove seinen Spaß hatte, wird hier richtig abgehen, allerdings sollte man eventuell eine lokalisierte Version abwarten.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★★





GODZILLA: TRADING BATTLE

STRATEGIE
PLAYSTATION/ TOHO CO

Ein Zusammenschluß der altehrwürdigen Godzilla-Kultur und des schwuchteligen Hollywood-Lizards wurde bei diesem Spiel gewagt. Dieses extrem japanische Strategie-Spiel basiert auf dem Prinzip der Trading Cards, in dem Ihr Karten für Monster, Locations oder Aktionen einsetzen müßt. Der deutsche Anwender wird anstatt mit großgewachsenen Echsen vorwiegend mit kompliziert aufgebauten Menüs zu kämpfen haben, und diese Schlacht mit hoher Wahrscheinlichkeit verlieren. Die Grafik ist unter dem unteren Durchschnitt, die Monster sind schlecht in Szene gesetzt, Animationsphasen sind Mangelware. Wer weder Godzilla mag, noch Japanisch kann, läßt besser die Pranken vom Spiel.

PRÄDIKAT: ......MONSTRÖS UNSPIELBAR
★★









TAMAMAYU MONGATARI

ROLLENSPIEL
PLAYSTATION/ GENKI

Eigentlich hätte Tamamayu Monogatari das Highlight dieser Ausgabe werden können, denn das Rollenspiel im Resident Evil-Grafikstil ist grafisch hervorragend, und erstklassig zu steuern. Die Story dreht sich um einen Typen, der in seinen Träumen permanent gegen einen Drachen kämpfen muß, und diesen Kampf verliert. Hardcore-Zocker werden sich ohne große Probleme Stück für Stück durch das rundenbasierende Kampfsystem klicken, zumal der Schwierigkeitsgrad nicht besonders hoch angesetzt ist. Trotzdem bleibt unsereinem der wahrscheinlich sehr mystische Hintergrund verborgen, weshalb eine weitere Software-Perle unbeachtet am deutschen Markt vorbeischlittert.











DORAEMON

JUMP'N RUN
PLAYSTATION/ EPOCH

Der nervenarschige Grinsekater Doraemon war früher vielleicht mal zeitgemäß, als er auf den 8-Bit-Maschinen wie NES oder PC-Engine seine Zwei-Phasen-Animation zum Besten gab, da er aber mittlerweile noch kein Stück besser aussieht oder schöner zu bedienen ist, muß man die Vorstellung im Jahr 1999 als extrem peinlich bezeichnen. Manchmal läuft man durch ellenlange Level, trifft allerdings nur auf zehn Gegner. Es ist zwar schön, zügig voranzukommen, doch Doraemon ist vielleicht der erste Videospielheld, der aufgrund akuter Langeweile ein Bildschirmleben verliert. Zuweilen wird der arme Kater fünf Minuten lang vollgelabert, ohne den Sermon abbrechen zu können. Bevor sich der Haustiger freiwillig ins Tierheim einliefern oder einschläfern läßt, sollte man lieber die Reset-Taste drücken und mit dem Hund Gassi gehen.









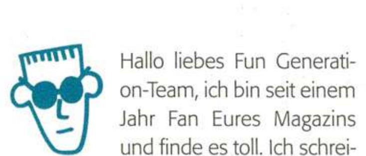
FEEDBACK





FUN GENERATION
- FEEDBACK -
Max-Planck-Str. 13
(D) 97204 Höchberg

ElektroPost: redaktion@fungeneration.com

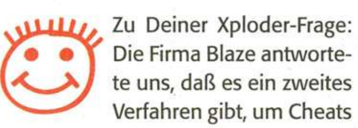


Hallo liebes Fun Generation-Team, ich bin seit einem Jahr Fan Eures Magazins und finde es toll. Ich schreibe Euch, weil ich ein Problem habe. Ich habe mir vor kurzem einen Xploder gekauft, doch dieser funktioniert bei manchen Spielen nicht richtig. Zum Beispiel ist es mir unmöglich, bei Tekken 3 den Charakter Heihachi anzuwählen. Bei Wild 9 wiederum ist es unmöglich, das Spiel zu starten, während der Xploder angeschaltet ist. Was mache ich falsch? Doch genug davon, ich habe auch ein paar Fragen:

1. Wer ist die Stimme von Lara Croft in Tomb Raider 1, 2 und 3?
2. Wie kam man auf die Idee, für den PlayStation-Controller die Zeichen Kreis, Dreieck, Viereck und X zu verwenden?
3. Stimmt es, daß die PlayStation ursprünglich einen anderen Namen haben sollte?

(...) Ich hoffe, ihr könnt mir helfen und wünsche noch gutes Gelingen.

Absender unbekannt



Zu Deiner Xploder-Frage: Die Firma Blaze antwortete uns, daß es ein zweites Verfahren gibt, um Cheats zu aktivieren. Man wählt die Cheats aus, startet das Spiel und stellt den Xploder wieder ab. Bei MediEvil bspw. funktionieren die Cheats erst, wenn man schon im Level steht, und dann den Exploder wieder aktiviert. Dann erst werden die Cheats aktiviert. Diese Tricks stehen aber laut Blaze auch in der Anleitung. Check auch noch einmal, ob die Zahlencodes, die Du eingibst, wirlich stimmen. Manchmal sind Druckfehler Grund für die Fehlfunktion, bei Tomb Raider III geht es sogar soweit, daß die Zweitauflage manche Cheats nicht mehr zuläßt. Rufe im Zweifelsfall bei der Firma Blaze (02154/ 945 255) direkt an.

1. Die junge Dame mit der netten Stimme heißt Gabrielle Nitzsche.
2. Der Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi, und sein Entwicklerteam in Japan sind auch für die innovative Idee verantwortlich, anstelle von Buchstaben Symbole als Tastenkennzeichnung zu verwenden.
3. PlayStation X (bzw. PSX) war ursprünglich der Name des CD-Rom-Projektes für das SNES, welches von Sony mitentwickelt wurde. Da die Rechte für das Markenzeichen bei Sony lagen, hat man den Projektnamen gleich als Bezeichnung der Konsole verwand. Über einen anderen Namen wie bspw. „Project Reality" oder Katana, wie Nintendo und Sega sie verwand haben, ist uns nichts bekannt.



Hallo Funnys! (...) Ein paar Fragen hätte ich auch noch.

1. Wird South Park, das in Kürze für das N64 erscheint, auch für die PlayStation umgesetzt? Wenn ja, wann?
2. Ist ein Simpsons-Spiel für die PlayStation geplant? Ich denke dabei an ein Rollenspiel oder Jump'n Run.
3. Habt Ihr irgendwelche Cheats für die US-Version von Metal Gear Solid?
4. Ist ein Nachfolger zu WWF Warzone geplant?
5. Wann findet endlich die versprochene und abgesagte Pressekonferenz von Sony statt, auf der Infos zur PlayStation 2 bekanntgegeben werden sollen???

So, das war's dann auch für dieses Mal. Solltet Ihr diesen Brief nicht abdrucken, werde ich Eure Zeitung weiterhin regelmäßig kaufen und das auch allen meinen Freunden empfehlen.

Viele Grüße, ***Marco Hoenscher, Meerbusch***

1. Nein.
2. Leider noch nichts bekannt.
3. Echte Cheats sind keine bekannt.
4. Der Nachfolger heißt WWF Attitude. Mehr dazu in unserer Backstage.
5. Das wüßten wir auch gern. Wir vermuten, daß Sony zur E3 in Los Angeles (13.-15.5.1999) Details verraten wird.

Zu Deinem Zusatz: Wie, äh, sollen wir das jetzt verstehen...tun...sollen...öh?

Liebes Fun Generation-Team, In Eurem Heft sind die ganzen Werbungen von verschiedenen Herstellern mit ihren Produkten abgebildet. Ich möchte gern diesen „Cyber-Shock-Controller" der Firma Blaze beziehen, aber leider ist keine Bestell-Nr. angegeben, sondern nur eine E-Mail-Adresse. Deshalb meine Bitte an Euch: Könntet Ihr mir entweder eine Adresse oder die Telefonnummer der Firma Blaze mitteilen, und sagen, ob ich es auch direkt bei dieser Firma beziehen kann. Ich möchte diesen Controller unbedingt! Für eine schnelle Antwort wäre ich dankbar. Vielen Dank im voraus, macht weiter so! ***Aydin Cumut, Steinhagen***



Die Adresse lautet: Fire International -Blaze, Siemensring 25, 47 877 Willich. (Tel.: 02154/ 945-0)

Hallo FG-Team, mit viel Genuß lese ich jeden Monat unter anderem Euer Mag. Am Anfang gefiel mir die Aufmachung Eurer Testbewertungen weniger (dabei spreche ich von dieser Zockerwespe), jedoch habe ich mich mittlerweile daran gewöhnt, und die FG gefällt mir sehr gut. Nun zu meinen Fragen:

1. Würde sich für PSX-Tests ein spezielles Rating für Dual Shock-Effekte mittlerweile nicht geradezu anbieten? Ich spreche deshalb ein so „banales" Thema an, weil ich seit dem ersten Release eines Spiels mit Dual Shock-Unterstützung auf einerseits Spiele mit extrem schlechter (zum Beispiel TR 3), auf der anderen Seite auf Spiele mit einer derart raffinierten Vibration (zum Beispiel Metal Gear Solid) gestoßen bin, daß ich mich frage, ob Spiele, die diese Funktion unterstützen, einen Bonus für besonders gute Vibration bekommen sollten. Viele Spiele bekommen dadurch noch mehr Atmosphäre, andere Spiele werten sich mit einer schlechten Dual Shock-Unterstützung selber ab. Denkt doch mal darüber nach, denn mittlerweile tragen die meisten Spiele das Icon auf der Rückseite.
2. In Ausgabe 1/99 las ich in Eurer NEWS-Ecke über das MGS-Premium-Package. Wird dieses denn auch in Deutschland zusammen mit der PAL-Version erhältlich sein? Ihr schreibt in dem Bericht über den Soundtrack: „...besonders einige Varianten des Mainthemes sind in anderen Abmischungen äußerst hörenswert.". Dieser Soundtrack interessiert mich natürlich brennend, denn ich habe die US-Version zuhause und weiß, wie verdammt gut die Musik in diesem Spiel komponiert ist.
3. Eine besonders wichtige Frage ist die nach Eurer Sendung auf SAT1. Da ich an Wochenenden meistens arbeite, wollte ich sie einmal aufnehmen, konnte sie jedoch weder in der Fernsehzeitschrift noch im Videotext finden. Ich dachte, Ihr habt schon vor ein paar Monaten gestartet. Wenn sie läuft, dann würde ich gerne von Euch wissen, wann und wo. Es wurde auch schon langsam Zeit für eine solche Sendung.
4. In der Ausgabe 1/99 las ich auch erste technische Daten über die PlayStation 2. Woher kommen diese Daten? Hat sie Sony selber herausgerückt oder sind es größtenteils noch Gerüchte? Besonders stutzig hat mich die Kapazität von bis zu 17 Gigabyte gemacht. Liegt es an dem Datenträger (DVD), daß eine solch hohe Kapazität überhaupt möglich ist? Und ist dieser eigentlich noch sehr junge Datenträger nicht immer noch sehr teuer? Die CPU

besteht offensichtlich aus zwei Prozessoren mit einer Taktfrequenz von „beide 250 MHz". Heißt das, daß beide Prozessoren mit einer Taktfrequenz von jeweils 250 MHz laufen oder beide zusammen?
5. Ich habe schon einige Fachzeitschriften wegen einer Frage angeschrieben, die mich wirklich schon lange drückt, und deshalb würde ich mich ganz besonders über eine Veröffentlichung meines Briefes freuen. Was ist mit Driver? Bekommen die Kollegen keine neuen Informationen mehr über dieses vielversprechende Spiel, oder hat es sich schon im Voraus als Flop herausgestellt und das Projekt wurde eingestellt? Das Spiel wird doch angeblich von Reflections entwickelt, welche auch schon für Destruction Derby verantwortlich zeichneten. Gibt es denn zu DD Informationen über ein Sequel? Das wäre doch was: noch härter, noch schneller, noch schöner.
Macht weiter so und viel Glück im neuen Jahr, wenn's auch etwas spät kommt. ***Jens Konrad, Stuttgart***



1. Die Anregung, eine spezielle Dual Shock-Wertung abzugeben, ist hervorragend. Da wir Wertungschaos vermeiden wollen, werden wir vorerst noch „nur" im Test auf die speziellen Rüttelqualitäten eingehen. Ob wir irgendwann eine eigenständige Wertung einführen, wird in einer der nächsten konstruktiven Redaktionssitzungen entschieden.
2. Im deutschen Premium-Package sind neben dem Spiel ein T-Shirt, der Soundtrack, eine Hundemarke und Postkarten (genaueres in der Backstage). Den Soundtrack gibt es auch separat zu kaufen. Allerdings handelt es sich in beiden Fällen um den Original-Soundtrack ohne Remixes und ähnliches.
3. Unsere Videospielsendung startete Mitte Oktober, es handelte sich um ein Fenster im Rahmen des SAT1-Samstagprogramms und kam ca. 9.45-9.55. Die Sendung war mit knapp 5 Minuten zu kurz, um einen festen Programmplatz zu erhalten, und war deshalb auch nicht in den Fernsehzeitschriften ausgewiesen. Das gesamte Programmumfeld wurde Ende Januar eingestellt, allerdings nicht wegen unserer Sendung (hoffen wir jedenfalls). Wir planen derzeit mit unserer Produktionsfirma an einer Sendung, die mindestens 20 Minuten lang sein wird. Ein Sender steht noch nicht fest. Wir halten Euch auf dem Laufenden.
4. Unsere Angaben basierten auf Gerüchten, die angeblich aus engsten Sony-Kreisen stammen sollen. Da es noch keine offizielle Ankündigung gibt, wird es vorerst bei den unbestätigten Gerüchten bleiben.
5: In dieser Ausgabe findest Du alles, was derzeit über Driver bekannt ist. Der Titel scheint ein innovativer Rennspieltitel mit großem Erfolgspotential zu sein.



Hallo Fun Generation !!!
1. Ich bin auf der Suche nach den Spielen Need for Speed 1, Gex 1-Enter the Gecko, Sim City 2000, Theme Park, D und Wing Commander 3 (alles PSX). Leider konnten mir z.B. Theo Kranz etc. dabei nicht weiterhelfen. Habt Ihr vielleicht eine Idee, wo ich diese Spiele ergattern könnte?
2. Wann erscheinen eigentlich Metal Gear Solid und Silent Hill in Good Old Germany ? Für eure Hilfe wäre ich sehr dankbar!!! Ciao, Euer treuer Leser
Sebastian Fritsche



1. Die genannten Spiele bekommst Du entweder durch emsiges Anrufen sämtlicher bei uns inserierender Händler oder aber über Kleinanzeigen. Dann handelt es sich natürlich nur noch um gebrauchte Artikel - that's life.
2. Metal Gear Solid erscheint bei uns am 26. Februar. Silent Hill hingegen wird erst Ende Juni als PAL-Version veröffentlicht werden. Allerdings wird die Import-Version schon deutlich früher veröffentlicht.



Liebe Fun Generation-Crew, erst einmal das obligatorische Lob. Daß ihr klasse seid, wißt Ihr ja, deshalb spare ich mir die üblichen Lobeshymnen. Nun zu meinen nicht gerade unwichtigen Fragen bezüglich des Themas Videospiele, das mich tierisch interessiert, weshalb ich auch Eure Zeitschrift lese. Als einzige.
1. Was ist aus Suikoden 2 geworden? Wird Konami es hierzulande veröffentlichen und entsprechend eindeutschen?
2. Kann man den Pocket Printer nur an den Game Boy Pocket anschließen, oder auch mit dem Game Boy Classic und Game Boy Color verwenden?
3. Warum sind die Bildschirmtexte von Konami-Spielen häufig so miserabel? Ich denke da an Vandal Hearts, Azure Dreams und 1000 andere Spiele.
4. Habt Ihr schon mal mit dem Gedanken gespielt, eine DVD-Ecke mit Bild- und Tontest der Scheiben in Euer Heft aufzunehmen? Ihr seid laut „Wir über uns" doch auch alle Heimkino-Fans. Nur 'ne kleine Ecke! Bitte!
5. Wie 2., nur mit der Pocket Camera!
6. Stimmt es, daß Nintendo ein Rumble Pack für den Game Boy Color herausbringen will?
7. Wird Resident Evil 3 trotz Code: Veronica für die PlayStation erscheinen und was ist mit Resident Evil 64?
8. Sind weitere Mortal Kombat-Spiele für irgendwelche Plattformen geplant? Ich könnte mir vorstellen, das Dreamcast könnte ziemlich geil splattern. (Entschuldigt meine Ausdrucksweise, aber ich bin Kampfartist!)
9. Was ist aus dem neuen Editoral-Foto von Götz geworden? Gibt es keine anderen Fotos oder hat er einfach nur Angst?
10. Warum werden neuerdings Spiele auf nur einer halben Seite getestet? Bei schlechten Spielen macht mir das ja nichts aus, aber hätte man beispielsweise Devil Dice nicht eine ganze Seite einräumen können?
11. Thema Werkzeug: Mit welchem Schraubenzieher läßt sich ein SNES-Modul öffnen? Ich habe schon alles probiert, kriege die dummen Dinger aber nicht auf. Auch die Nintendo-Konsumentenberatung wollte mir weder Auskunft geben, noch ein solches Teil zuschicken.
12. Glaubt Ihr, daß es in naher Zukunft ein Spiel um den berühmten Schneemenschen geben wird? Ich meine den Yeti, nicht Reinhold Messner!
So, das war's auch schon! Ciao, bis bald! ***Robert Daniel, Berlin***



1. Die japanische Fassung von Suikoden 2 ist mittlerweile erschienen. Eine PAL-Version ist geplant, leider steht noch kein Veröffentlichungstermin fest.
2. und 5. Sowohl die Kamera als auch der Printer sind zu jedem Game Boy kompatibel, egal ob Classic, Color oder Pocket.
3. Konami und deutsche Versionen - leider ist dies im Moment nicht unbedingt die perfekte Liaison. Es wird sich zeigen, ob zukünftige Produktionen mit größerem Aufwand betrieben werden.
4. Die Idee an sich ist mit Sicherheit nicht zu verachten. Um in der Praxis jedoch einen seriösen Bild- und Tontest durchzuführen, bedarf es eines sündhaft teuren Equipments. Somit überlassen wir diese Tests lieber Fachmagazinen und ersparen Euch subjektive Kritik.
6. Dieses Zubehörteil ist geplant, in der Backstage dieser Ausgabe gibt es mehr Infos. Leider steht noch kein Termin für eine etwaige Deutschlandveröffentlichung fest.
7. Resident Evil 64 wurde vor kurzem offiziell für das Nintendo 64 angekündigt, über Resident Evil 3 schweigt man sich derzeit noch aus. Aufgrund des Erfolges der Vorgänger kann man aber durchaus auf eine Fortsetzung hoffen.
8. Midway arbeitet gerade an Mortal Kombat: Special Forces. Für den Dreamcast ist bislang aber noch kein Mortal Kombat-Titel angekündigt.
9. Das angekündigte Foto mußte leider aus technischen Gründen entfallen. Wir arbeiten aber noch immer fieberhaft an einer Lösung.
10. Titel, deren Inhalt sich auch auf einer halben Seite gut verständlich machen läßt, werden zukünftig des öfteren mit einer halben Seite auskommen müssen. Dafür werden herausragende Produkte im Gegenzug deutlich mehr Platz eingeräumt bekommen.
11. Nintendo ist bekanntlich nicht auf den Kopf gefallen. Nur mit speziellem Werkzeug lassen sich die Schrauben an Gerät oder Modul lösen. Frag' einfach mal bei der Fernsehwerkstatt an der Ecke. Daß bei solchen Eingriffen die Garantie erlischt, brauchen wir nicht mehr gesondert zu erklären.
12. Nein.





SEVENTH CROSS

Artworks
Wenn Ihr einen PC Euer Eigen nennt, dann habt Ihr die Möglichkeit, auf einige gerenderte Bilder zuzugreifen, die sich auf der Seventh Cross-CD befinden, und offensichtlich nicht im Spiel benötigt werden.



SONIC ADVENTURE

Super Sonic spielen
Damit Ihr bei Sonic Adventure mit Super Sonic spielen dürft, müßt Ihr das Spiel mit allen sechs Charakteren, die Euch am Anfang zur Verfügung stehen, durchspielen.

Mega Sonic und Mega Tails spielen
Um Sonic Adventure mit der Mega-Ausgabe von Sonic oder Tails zu spielen, müßt Ihr das Spiel mit Super Sonic durchspielen, und alle Kristalle einsammeln. Wenn Ihr das geschafft habt, und anschließend ein neues Spiel anfangt, könnt Ihr dieses mit der Mega-Version von Sonic bzw. Tails spielen. Die beiden zeichnen sich dadurch aus, daß sie unsichtbar sind, und schneller rennen können.

Schneller Rollen
Damit sich Sonic beim Rollen noch schneller dreht, müßt Ihr während des Rollens andauernd X oder B drücken.



S.C.A.R.S.



Codes
Die folgenden Codes müßt Ihr als Paßwort eingeben. Wenn Ihr die Codes richtig eingegeben habt, wird Euch dies rechts neben dem Menüpunkt angezeigt.

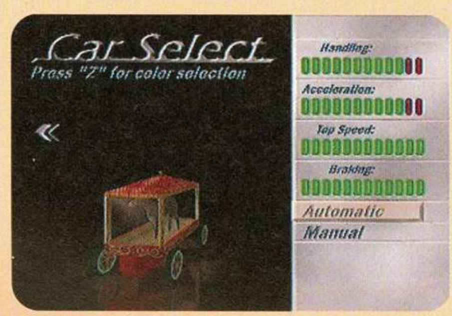
Cheetah-Auto: .... NRNNRR
Cobra-Auto: .... TRTTLL
Panther-Auto: .... YMSTTR
Scorpion-Auto: .... SDSSRT
Crystal Cup für den GP-Modus freischalten: .... LGSSSX
Diamond Cup für den GP-Modus freischalten: .... CRKKYY
Zenith Cup für den GP-Modus freischalten: .... DZPKKK
Master-Modus und alle Fahrzeuge freischalten: .... PXPRTS
Alle Cheats aktivieren: .... WLLVDD

Statt mit den oben angegebenen Code, könnt Ihr auch in der Spielerauswahl mit der Tastenfolge O, O, O, O, Z, R, O, O, O, O sämtlich Cheats aktivieren.



TOP GEAR OVERDRIVE





Codes
Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr mit dem Analogstick die angegebenen Menüpunkte im Hauptmenü anwählen, und Z drücken. Wenn Ihr den jeweiligen Code richtig eingegeben habt, erscheint ein grinsendes Gesicht auf dem Bildschirm, und Ihr hört das Geräusch eines Motors.

Alle Standardfahrzeuge freischalten: Credits, Championship, Championship, Versus.
Erstes Bonus-Fahrzeug freischalten: Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Versus.
Zweites Bonus-Fahrzeug freischalten: Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup, Credits.
Drittes Bonus-Fahrzeug freischalten: Versus, Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup.
Alle Fahrzeuge freischalten: Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship, Versus.
Vierte Saison freischalten: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup, Championship.
Fünfte Saison freischalten: Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship.
Sechste Saison freischalten: Credits, Setup, Versus, Championship, Championship, Credits, Championship, Versus, Setup, Championship, Credits, Setup, Setup.
Alternative Credits freischalten: Setup, Setup, Championship, Versus.



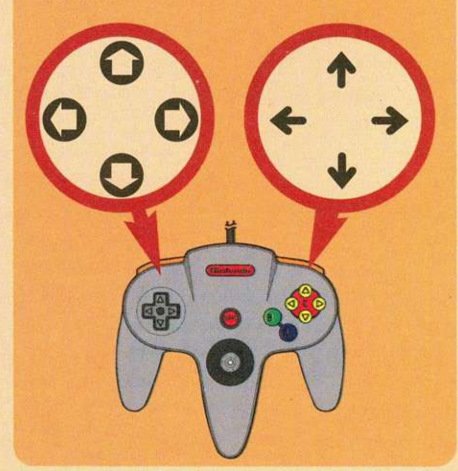
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Codes
Die folgenden Codes müßt Ihr wieder in der Option 'Enter Cheats' eingeben, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.
Alle Cheats aktivieren:
BEWAREOBLIVIONISATHAND
Juan-Cheat: HEEERESJUAN (Durch den Cheat wird auf jedem Lebens-Token das Gesicht Juan's abgebildet. Die roten Tokens werden darüberhinaus größer)
Zach-Cheat: AAHGOO (Durch diesen Cheat wird auf den Goldenen Token das Gesicht von Zach als Baby abgebildet. Darüberhinaus sind die Token dann blau anstatt goldfarben)
Regenbogenfarben: FROOTSTRIPE (Duch den Code wird die gesammte Umgebung in Regenbogenfarben dargestellt)

BATTLE TANX

Alle Gangs im Campaign-Modus
Um bei Battle Tanx alle Gangs für den Campaign-Modus freizuschalten, müßt Ihr den Code 'LTSLTSGNGS' als Paßwort eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, erscheint unter dem Eingabefeld eine Anzeige mit dem Namen des Cheats.

Falls zwischen den Tastenkombinationen ein '+' steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ',' die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!



Storm Ravens Gang
Wenn Ihr in der Paßworteingabe den Code 'WM-NRSMRTR' eingebt, schaltet Ihr die 'Storm Ravens-Mission' frei. Die korrekte Eingabe wird Euch wieder in dem Anzeigefeld bestätigt.

State Street-Level
Um den State Street-Level freizuschalten, gebt Ihr den Code 'CJSKPFLGMH' als Paßwort ein. Wie schon bei den anderen Codes, erscheint wieder eine Anzeige in dem kleinen Feld unterhalb des Eingabefeldes.

Multi-player Waffen-Power-Up
Wenn Ihr in einem Multi-Player-Spiel von einer bestimmten Waffe, außer den Granaten, mehr als fünfzehn Stück einsammelt, und dann die Tasten A + B gleichzeitig drückt, wenn Ihr wieder einen Gegner im Visier habt, feuert Ihr diese Waffe mit einem Power-Up ab.



GLOVER



Cheats
Um die folgenden Cheats zu aktivieren, geht Ihr in den Pausen-Modus, und gebt die entsprechende Tastenfolge ein. Wenn Ihr den Code richtig eingebt, erscheinen die Tastenfolge und der Name des Cheats auf dem Bildschirm.

Unendlich Leben: ......↑, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, →
Unendlich Energie: .....→, →, ↓, →, →, →, ↑, ←
Levelauswahl: ....↑, ↑, ↑, ←, ←, →, ←, →
Alle Level freischalten: ..↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, →, ↓
Check-Points freischalten: ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, ←
Großer Glover: ....↓, ↓, ↓, ←, ←, ↓, →, ←
Garibs finden: ....←, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ←
Frosch-Zauber: ....↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ←
Beschleunigen-Zauber: .←, ←, →, ↑, →, ←, ↓, ↓
Todes-Zauber: ....↑, ←, ←, ←, ←, ↑, →, ↑
Großer Ball-Zauber: .....↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↓
Power Ball-Zauber: .....↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑
Schwerkraft-Zauber: ...←, ←, ↑, ←, →, ↑, ↑, ↑,
Alle Cheats abschalten: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓,
Kamera nach rechts drehen: ←, →, ↑, ↑, ↓, →, ↓
(Mit → könnt Ihr die Kamera dann nach rechts drehen)
Kamera nach links drehen: .→, ↓, →, ↓, ↑, ↑, →
(Mit ← könnt Ihr die Kamera dann nach links drehen)
Boomerang Ball: ....→, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓
Geheimer Cheat: ......↓, ↑, →, →, ↓, ←, →, →

MILO'S ASTRO LANES

White Dwarf
Um den White Dwarf zu erhalten, müßt Ihr, wenn Ihr an der Reihe seid, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, wird Euch die Eingabe akustisch bestätigt.

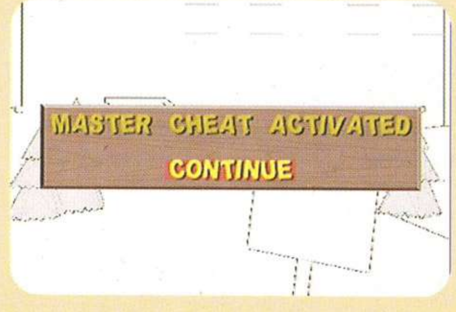
Mega Ball
Damit Ihr bei Milo's Astro Lanes mit dem Mega Ball auf die Bahn gehen dürft, gebt Ihr, wenn Ihr an der Reihe seid, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O ein. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch auch hier wieder akustisch bestätigt.

Booster Ball
Einen weiteren Cheat, den Booster Ball, mit dem Ihr Eurer Kugel einen Extraschub vorwärts geben könnt, erhaltet Ihr, wenn Ihr, während Ihr an der Reihe seid, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O eingebt.

Dreifach Ball
Wenn Ihr wirklich sicher gehen wollt, bei Eurem nächsten Versuch einen Strike zu erzielen, müßt Ihr, wenn Ihr an der Reihe seid, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O eingeben, um anstelle einer Kugel gleich drei auf die Bahn zu schicken.



SOUTH PARK

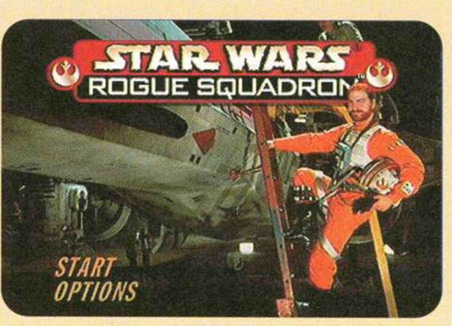


Codes
Die folgenden Codes gebt Ihr im Menüpunkt 'Enter Cheats' ein. Wenn Ihr einen Code richtig eingegeben habt, erscheint sein Name auf dem Bildschirm. Danach könnt Ihr den Cheat im Menüpunkt 'Cheats' aktivieren bzw. deaktivieren.

Levelauswahl: .... THEEARTHMOVED
Unsichtbarkeit: .... ASSMAN
Alle Waffen: .... FATKNACKER
Unendlich Munition: .... FATTERKNACKER
Starvin Marvin freischalten: .... SLAP UP MEAL
Phillip freischalten: .... PHAERT
Terrance freischalten: .... RAFT
Mr. Garrison freischalten: .... DOROTHYSFRIEND
Mr. Mackey freischalten: .... CHEATINGISBAD
Chef freischalten: .... LOVEMACHINE
Wendy freischalten: .... CHECKATACO
Pip freischalten: .... FISHNCHIPS
Ike freischalten: .... KICKME
Mrs. Cartman: .... ALLWOMAN
Mephisto freischalten: .... GOODSCIENCE
Jimbo freischalten: .... STARINGFROG
Ned freischalten: .... HAWKING
Big Gay Al freischalten: .... OUTRAGE
Barbrady freischalten: .... ELVISLIVES
Alien freischalten: .... MAJESTIC
Skinny freischalten: .... VEGGIEHEAVEN
Große Köpfe: .... MEGANOGGIN
Bleistift und Tinten-Modus: .... PLANEARIUM
Credits anschauen: .... SCREWYOUGUYS
Alle Cheats freischalten: .... BOBBYBIRD



STAR WARS: ROGUE SQUADRON



Tie Interceptor
Damit Ihr in einigen Missionen auch mit dem Tie Interceptor fliegen könnt, müßt Ihr zunächst den Code 'FARMBOY' als Paßwort eingeben. Wie Ihr in der letzten Ausgabe gelesen habt, schaltet Ihr damit den Millenium Falcon frei. Anschließend gebt Ihr den Code 'TIED UP' als Paßwort ein, um den Tie Interceptor freizuschalten. Wie auch bei den Cheats aus der letzten Ausgabe, bestätigt Euch R2-D2 die korrekte Eingabe mit einem herzhaften (hohen) Pfeifen. Damit Ihr den Tie Interceptor dann auch fliegen könnt, müßt Ihr bei der Auswahl Eures Schiffs den Millenium Falcon anwählen, und auf dem Digitalpad die Taste O für ca. zwei Sekunden gedrückt halten.

Alle Power-Ups
Damit Ihr bei Star Wars: Rogue Squadron alle Power-Ups erhaltet, gebt Ihr in der Paßworteingabe den Code 'TOUGHGUY' ein. Auch bei diesem Cheat kommentiert R2-D2 die korrekte Eingabe mit einem hohen Pfeifton.

Alternativer Titelbildschirm
Damit Euer Hauptmenü mit einem anderen Hintergrund versehen wird, müßt Ihr in der Paßworteingabe den Code 'HARDROCK' eingeben. Auch diesem Code bestätigt R2-D2 wieder mit einem hohen Pfeifton. Anschließend geht Ihr wieder in das Hauptmenü, und wartet, bis das Demo beginnt. Im Demo drückt Ihr dann A um wieder ins Hauptmenü zu gelangen. Wenn alles glatt gegangen ist, wurde Luke's Bild duch das eines bärtigen Mannes ersetzt, der vermutlich dem Entwicklerteam angehört.



FIFA 99

Atlanta Attack Team
Um das 'Atlanta Attack Team' freizuschalten, müßt Ihr die Championsleague mit Brasilien auf der Schwierigkeitsstufe 'Profi' gewinnen.



ASTEROIDS

Cheat-Menü
Ein Cheat-Menü, in dem Ihr die Kollisionsabfrage abschalten könnt, und den Level und die Zone, in der Ihr spielen möchtet, auswählen könnt, aktiviert Ihr, wenn Ihr in dem Bildschirm, in dem die Aufschrift 'Press Start' erscheint, SELECT gedrückt haltet, und die Tastenfolge □, △, O, △, △, □, CIR eingebt. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, solltet Ihr das Geräusch eines explodierenden Asteroiden hören. In das Cheat-Menü gelangt Ihr, wenn Ihr während des Spiels die Tasten START + SELECT gleichzeitig drückt. Nachdem Ihr Eure Einstellungen gemacht habt, könnt Ihr das Spiel durch Drücken der Taste L1 fortsetzen.

Excalibur-Schiff
Damit Ihr bei Asteroids mit dem Schiff 'Excalibur' in das Spiel einsteigen könnt, müßt Ihr in dem Bildschirm mit der Aufschrift 'Press Start' die Taste SELECT gedrückt halten, und die Tastenfolge △, O, O, △, □, O, □ eingeben. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe des Codes, hört Ihr wieder einen explodierenden Asteroiden.

Spiel im Spiel
Ihr seid echte Fans der Urversion von Asteroids? Dann dürfte Euch dieser Cheat besonders gefallen. Wenn Ihr in dem Bildschirm mit der Aufschrift 'Press Start' die SELECT-Taste gedrückt haltet, und die Tastenfolge O, O, O, △, □, □, CIR eingebt, schaltet Ihr damit die Option 'Classic Asteroids' im Hauptmenü frei. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, solltet Ihr wieder das Geräusch eines explodierenden Asteroiden hören. Alternativ zum vorangegangenen Code, könnt Ihr das Spiel auch bis zum fünfzehnten Level durchspielen. In diesem Level findet Ihr einen Asteroiden, der nur aus einer grünen Vektorgrafik aufgebaut ist. Wenn Ihr diesen Asteroiden abschießt, erscheint eine grüne Aufschrift auf dem Bildschirm. Spielt danach den Level bis zum Ende durch und speichert das Spiel, damit die Option im Hauptmenü freigeschaltet bleibt. Im folgenden findet Ihr noch drei Cheats für dieses Spiel im Spiel.

Unsichtbarkeit: ....**O**, **O**, **O**, **O**, O, □, △, △
Extraleben: ....**O**, **O**, **O**, **O**, O, □, X, △
99 Leben: ....**O**, X, **O**, △, **O**, □, **O**, O

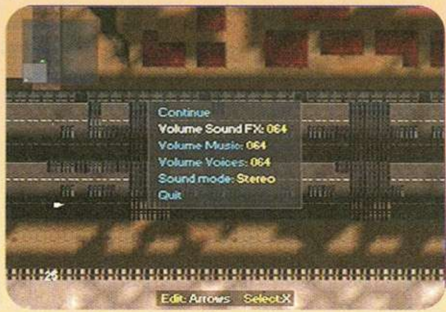
KAGERO DECEPTION 2

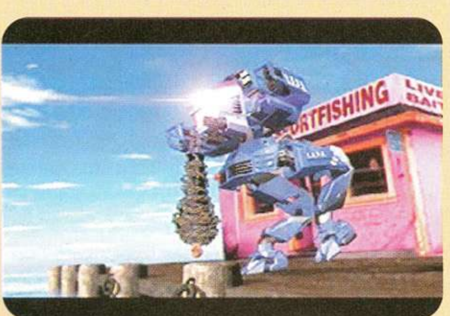
Sound-Test
Wenn Ihr bei Kagero Deception 2 im Titelbild die Tastenfolge R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2 eingebt, erscheint in der Modus-Auswahl eine Sound-Test-Option.

Extra Ark
Um bei Kaegero: Deception 2 zusätzlich 2800 Ark zu erhalten, müßt Ihr als Namen 'Astarte' eingeben.



FUTURE COP L.A.P.D.





Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr Euch in das Pausenmenü begeben. Dort drückt Ihr die SELECT-Taste, und wählt die Option für die Lautstärke der Soundeffekte an. Danach gebt Ihr die hinter dem Cheat angegebene Tastenfolge ein, und wählt die Option zum Verlassen des Spiels. Die Frage, ob Ihr das Spiel wirklich beenden wollt, bejaht Ihr dann.

Mission überspringen:
□, O, □, O, X, SELECT, X, SELECT
Voller Schild:
□, SELECT, O, X
Volle Munition (Maschinengewehr):
□, O, SELECT, X, SELECT, X, O, □
Waffen-Power-Up (Maschinengewehr):
O, O, O, X, X, X, O, SELECT
Volle Munition (schwere Waffen):
O, X, SELECT, □, O, X, SELECT, □
Waffen-Power-Up (schwere Waffen):
□, □, □, O, X, O, X
Volle Munition (Spezialwaffen):
□, SELECT, □, O, □, SELECT, X
Waffen-Power-Up (Spezialwaffen):
□, O, □, SELECT, O, X, □, O
Power-Up (springen):
O, O, O, O, □, X, SELECT, □, X, SELECT, O
Schwarz/Weiß-Modus:
□, SELECT, O, X, X, O, SELECT, □
200 Bonuspunkte:
O, □, O, X, SELECT, □, X

100 zusätzliche Torrit Guns
Beginnt zunächst ein neues Mehr-Spieler-Spiel, und kehrt zurück aufs Land. Wenn Ihr dort angekommen seid, schaltet Ihr in den regulären Modus um, und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, X ein, und drückt dann für ca. zehn Sekunden die Taste □. Jetzt schaltet Ihr in den Panzer-Modus um, und kehrt zu Eurer Basis zurück. Dort kauft Ihr drei Helikopter. Jetzt müßt Ihr unangenehmerweise ein Leben verlieren, um danach die 100 Torrit Guns zu finden, die um Eure Basis herum verteilt sind.



MOTO RACER 2

Bonusstrecke
Um bei Moto Racer 2 eine Bonusstrecke freizuschalten, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge R1, R2, **O**, **O**, △ eingeben.

Schnellere Bikes
Für den ultimativen Geschwindigkeitsrausch gebt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, △, X ein.

Höher springen
Damit Ihr bei Motoracer 2 mit Eurem Bike noch höher springen könnt, gebt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, □, △, X ein.

Geschwindigkeitsbegrenzung
Einen Vorteil gegenüber den gegnerischen Fahrern erhaltet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge O, □, **O**, **O**, L1, R1, X eingebt. Daraufhin fahren Eure Gegner nur noch mit maximal 50 km/h.

Ultimative Championship gewinnen
Um die ultimative Championship zu gewinnen, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge R2, L2, **O**, **O**, □, □, **O**, **O**, R1, □, △, □, **O**, **O**, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, **O**, **O**, **O**, □, O, △ eingeben.



SMALL SOLDIERS



Alle Waffen
Um bei Small Soldiers alle Waffen zu erhalten, müßt Ihr die Tastenfolge △, △, O, O, O, X, □, X als Paßwort eingeben.

Unsichtbarkeit
Damit Ihr bei Small Soldiers für Eure Gegner unsichtbar seid, gebt Ihr die Tasttenfolge O, O, △, △ O, X, □, X als Paßwort ein.



TOCA 2

Oulton Park Island
Einen Rundkurs, der den klangvollen Namen Oulton Park Island trägt, schaltet Ihr bei TOCA 2 frei, indem Ihr Euren Fahrer in einem Ein-Spieler-Spiel auf den Namen „DINKYBIT↓ tauft.

Ford Mondeo
Damit Ihr bei TOCA 2 mit einem Ford Mondeo die Pisten unsicher machen könnt, müßt Ihr Euren Fahrer in einem Ein-Spieler-Spiel „CMFORD↓ nennen.

Disqualifikation abschalten
Ein Cheat, mit dem Ihr die Disqualifikation im Championship-Modus abschalten könnt, aktiviert Ihr, wenn Ihr Euren Fahrer in einem Ein-Spieler-Spiel „PUNCHY↓ nennt.



APOCALYPSE

Levelauswahl
Damit Ihr bei Apocalypse in den Genuß einer Levelauswahl kommt, müßt Ihr Euch in den Pausenmodus begeben. Dort haltet Ihr die Taste L1 gedrückt, und gebt die Tastenfolge △, O, X, O ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Schuß. Verlaßt nun das aktuelle Spiel, und kehrt zum Hauptmenü zurück. Dort findet Ihr jetzt eine neue Option, die Levelauswahl.

Debug-Modus
Um bei Apocalypse den Debug-Modus zu aktivieren, geht Ihr wieder in den Pausenmodus, und haltet dort die Taste L1 gedrückt, während Ihr dir Tastenfolge O, O, △ eingebt. Zur Bestätigung, daß Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder einen Schuß.

Unsichtbarkeit
Damit Ihr bei Apocalypse für Eure Gegner unsichtbar seid, begebt Ihr Euch in den Pausenmodus, haltet L1 gedrückt, und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, △, O, O, O ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder einen Schuß.

Unendlich Leben
So manches Spiel wird um eine ganze Ecke leichter, wenn man nicht mehr darauf achten muß, daß einem irgendwann die Leben ausgehen. Bei Apocalypse erreicht Ihr dies, wenn Ihr im Pausenmodus die Taste L1 gedrückt haltet, und die Tastenfolge △, O, X, □ eingebt. Bei einer korrekten Eingabe des Codes hört Ihr wieder einen Schuß.

Alle Waffen
Von Anfang an alle Waffen zur Verfügung zu haben ist zwar keine Lebensversicherung, aber ungemein beruhigend. Wenn Ihr Euch bei Apocalypse in den Pausenmodus begebt, und die Taste L1 gedrückt haltet, während Ihr die Tastenfolge □, O, O, O, X, □ eingebt, könnt Ihr Euch beruhigen.

Alle Waffen & unendlich Munition
Was ist noch beruhigender als alle Waffen zu Verfügung zu haben? Richtig, wenn man zusätzlich noch unendlich Munition hat. Damit Ihr nach Herzenslust ballern könnt, geht Ihr in den Pausenmodus, haltet die L1-Taste gedrückt, und gebt die Tastenfolge X, △, O ein. Ein Schuß bestätigt Euch auch hier wieder die korrekte Eingabe des Codes.

Lebensenergie auffüllen
Auch wenn man unendlich viele Leben zur Verfügung hat, ist es in manchen Situationen hilfreich, wenn man die bereits knapp gewordene Lebensenergie wieder auffüllen kann. Bei Apocalypse könnt Ihr das, indem Ihr in den Pausenmodus geht, die Taste L1 gedrückt haltet, und die Tastenfolge □, X, △, O eingebt. Natürlich wird Euch auch hier wieder eine korrekte Eingabe des Codes mit einem Schuß bestätigt.

Wiederauferstehung
Zugegeben, eine richtige Wiederauferstehung bietet dieser Cheat nicht, da Ihr trotzdem ein Leben verliert. Ihr habt allerdings die Möglichkeit, an den Ort zurück zu kehren, an dem Ihr gerade getötet wurdet, wenn Ihr im Pausenmodus die Taste L1 gedrückt haltet, und die Tastenfolge □, O, X eingebt. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch wieder durch einen Schuß bestätigt, und für Eure Gegner seid Ihr wiederauferstanden.



WILD 9

Verschiedenes
Die folgenden Cheats aktiviert Ihr, wenn Ihr Euch während des Spiels in den Pausenmodus begebt, und dort die neben den Cheats angegebenen Tastenfolgen eingebt.

Levelauswahl: ....O, O, O, R2, O, □, X
Volle Lebensenergie: ....R1, △, L1, O, △, O, X
Zehn zusätzliche Raketen: .X, O, R1, O, △, X, △
Zehn zusätzliche Granaten: R1, X, R1, O, □, O, □
Red Beam-Modus: ......O, O, O, O, O, O, O

Unendlich Leben
Damit Ihr bei Wild 9 ohne großen Aufwand einen unendlich großen Vorrat an Leben sammeln könnt, müßt Ihr zunächst den Craterscape-Level (Kraterlandschaft) erreichen. Dort findet Ihr nämlich hinter einem Pfeiler, der sich am Anfang des Levels befindet, ein Extra-Leben. Nachdem Ihr dieses Extra-Leben eingesammelt habt, und die Gesamtzahl Eurer Leben erhöht wurde, drückt Ihr nacheinander die Tasten START und SELECT, und wählt die Option zum Verlassen des Spiels. Die Frage, ob Ihr das Spiel wirklich verlassen wollt, bejaht Ihr, und kehrt zum Titelbildschirm zurück. Dort wählt Ihr die Option zum Beginnen eines Spiels, und setzt das aktuelle Spiel fort. Ihr werdet Euch anschließend im Craterscape-Level wiederfinden, wo Ihr hinter dem Pfeiler ein weiteres Extra-Leben findet. Wenn Ihr die eben geschilderte Vorgehensweise wiederholt, könnt Ihr innerhalb kürzester Zeit so viele Leben sammeln, wie Ihr braucht.



SPYRO THE DRAGON



Levelauswahl
Ein Cheat, der eigentlich in keinem Spiel fehlen sollte, ist die Levelauswahl. Bei Spyro the Dragon aktiviert Ihr diese, indem Ihr Euch in den Pausenmodus begebt, und dann in das Menü mit den Ausrüstungsgegenständen geht. Dort gebt Ihr dann die Tastenfolge □, □, O, □, O, O, O, O, O, O, O, O, O ein. Wenn Ihr nun zu dem Ballonfahrer geht, könnt Ihr Euch aussuchen, welchen Level Ihr spielen wollt.

99 Leben
Euch sind mal wieder kurz vor dem Ende des Spiels die Leben ausgegangen? Damit Euch das nicht noch öfter passiert, geht Ihr in den Pausenmodus, und begebt Euch dort in das Menü mit den Ausrüstungsgegenständen. Dort gebt Ihr die Tastenfolge □, □, □, □, □, □, O, O, O, O, O, O, O ein. Danach solltet Ihr 99 Leben haben (bzw. Spyro sollte sie haben).

Leben retten
Damit Ihr nicht Euer letztes Leben verliert, weil Ihr gerade mal nicht richtig aufgepaßt habt, irgendwo runter fallt, und Euch beim Aufprall mit Sicherheit das Genick brechen werdet, geht Ihr vor dem Aufschlag in den Pausenmodus, und beendet den Level. Auf diese Weise seid Ihr nie gestorben, und verliert folglich auch nicht Euer Leben (natürlich Spyro's Leben).

PSYBADEK

Die folgenden Codes müßt Ihr als Paßwort eingeben, um den angegebenen Cheat zu aktivieren.

Levelauswahl: ....GOANYWHERE
Unsichtbarkeit: ....DONDACHAOS
Neun Leben: ....DONTDIONME
Unendlich Jelly Wobble: ....JELLYJELLY
Schnelleres Board: ....DEKPOWER UP
Langsameres Board: ....CLAPPEDOUT
Großer Xako: ....INLILLIPUT
Kleiner Xako: ....SIZOFANANT
Extra Slide: ....GREASEDDEK
Niedrigere Schwerkraft: ....WALKONMOON
Welt kopfüber: ....TOPSYTURVY



DARKSTALKER 3: VAMPIRE SAVIOR EX

Marionet transformieren
Wenn Ihr bei Darkstalker 3: Vampire Savior EX in der Charakterauswahl das Fragezeichen anwählt, und siebenmal hintereinander SELECT, und danach irgendeine andere Taste drückt, wird Marionet (vorausgesetzt Ihr spielt mit Marionet) sich in seinen jeweiligen Gegner transformieren.

Shadow transformieren
Wählt Ihr in der Charakterauswahl das Fragezeichen an, und drückt fünfmal hintereinander SELECT, gefolgt von irgendeiner anderen Taste, dann wird sich Shadow (wenn Ihr mit ihm spielt) in den Gegner des vorangegangenen Kampfes transformieren.

Original Gallon spielen
Damit Ihr mit dem Original Gallon in die Arena eintreten dürft, müßt Ihr zunächst das Spiel mit Gallon durchspielen. Danach wählt Ihr in der Charakterauswahl Gallon an, und drückt SELECT + PP oder SELECT + KK gleichzeitig.

Hyper Bishamon spielen
Um mit der Hyper-Ausgabe von Bishamon in das Spiel einsteigen zu können, müßt Ihr das Spiel zunächst mit Bishamon durchspielen. Danach wählt Ihr in der Charakterauswahl Bishamon an, und drückt SELECT + KK oder SELECT + KK gleichzeitig.

Vampire Hunter Phobos spielen
Wenn Ihr mit Vampire Hunter Phobos (Vampirjäger Phobos) Darkstalker 3: Vampire Savior EX spielen wollt, müßt Ihr in der Charakterauswahl die SELECT-Taste gedrückt halten, um Phobos auswählen zu können.

Bonus-Charaktere spielen
Damit Ihr es leichter habt, die Bonus-Charaktere zu spielen, müßt Ihr zunächst den Shortcut-Modus (Abkürzungs-Modus) aktivieren. In der Charakterauswahl des Shortcut-Modus wählt Ihr dann das Feld des Bonus-Charakters, mit dem Ihr spielen wollt, und drückt die SELECT-Taste, woraufhin der Name des Charakters rot gefärbt wird. Nun solltet Ihr mit diesem Charakter in das Spiel einsteigen können.



ACTUA SOCCER 3

Bonus-Teams
Wenn Ihr bei Actua Soccer 3 im Bidschirm zur Erstellung eines Teams 'PREM CLUBS' eingebt, schaltet Ihr 24 weitere Mannschaften frei.

Witz-Teams
Ist Euch bei Actua Soccer aus irgendeinem Grund der Spaß vergangen? Vielleicht helfen Euch ja die 24 Spaß-Mannschaften, die Ihr freischaltet, wenn Ihr im Bildschirm zur Erstellung eigener Teams 'TFF TEAMS' eingebt, Eure Laune wieder zu verbessern.



TIGER WOODS 99

Stimmen ändern
Wenn Ihr bei Tiger Woods 99 während des Spiels O oder O gedrückt haltet, und die Tastenfolge X, □, △, O, L1, L2, und R1 oder R2 eingebt, könnt Ihr die Höhe der Stimme bei den Kommentaren ändern.

Explodierende Ballsammelmaschine
Habt Ihr bei Tiger Woods 99 schon mal in die Übungeinrichtungen, die Ihr unter dem Menüpunkt 'Spielmodus' findet, geschaut? In der 'Driving Range', in der man seinen Abschlag verbessern kann, gibt es eine Maschine, die die Bälle einsammelt. Wenn Ihr diese Maschine dreimal trefft, explodiert sie.



DEVIL DICE

Bonus-Puzzles
Wenn Ihr bei Devil Dice alle 100 Puzzles löst, und anschließend in der Level-Auswahl die Option 'Random' (Zufall) anwählt, und die Taste X gefolgt von L2 oder R2 drückt, schaltet Ihr damit 100 weitere Puzzles frei.

Eigene CD's abspielen
Sollte Euch die Musik bei Devil Dice nicht zusagen, dann habt Ihr die Möglichkeit, nachdem das Menü geladen wurde, die Devil Dice-CD durch eine Eurer Audio-CD's zu ersetzen. Während des Spiels könnt Ihr mit der START-Taste den jeweils nächsten Titel abspielen.



SMASH COURT 2

Endsequenz anschauen
Wenn bei Smash Court 2 im Hauptmenü die Aufschrift 'Press Start' erscheint, und Ihr die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O innerhalb von ca. vier Sekunden eingebt, könnt Ihr Euch die Endsequenz des Spiels anschauen, ohne es gespielt zu haben.



FORMEL 1 '98

Bonus-Strecke
Bei Formel 1 '98 könnt Ihr eine Bonus-Strecke freizuschalten. Ihr müßt dazu einem Fahrer den Namen 'CHEESY POOFS' geben.



V2000

Cheat-Modus
Viele Spiele enthalten anstelle vieler einzelner Cheats ein Cheat-Menü, in dem man Einstellungen vornehmen kann, die das Spiel ungemein erleichtern. Bei V2000 schaltet Ihr ein solches Cheat-Menü frei, wenn Ihr während des Spiels die Taste R1 gedrückt haltet, und die Tastenfolge O, O, □, O, R2, O, △, L2 eingebt. Wenn ihr anschließend in den Pausenmodus geht, findet Ihr einen neuen Menüpunkt, in dem sich die Cheats aktivieren lassen.

Tips
Wenn Ihr in dem mittelalterlichen Level bei V2000, links neben Eurer Basis mal die Unterwasserwelt anschaut, findet Ihr ein Power-Up, das es Euch ermöglicht, die dreifache Last zu transportieren. Ein weiteres Power-Up, das in diesem Level versteckt ist, findet Ihr in der Kirche. Um in die Kirche zu gelangen, müßt Ihr in die Kirche einbrechen, d.h. Ihr müßt mit sehr hoher Geschwindigkeit auf sie zurennen.



COOLBOARDERS 3

Alle Boarder und alle Boards
In der letzten Ausgabe verrieten wir Euch bereits einen Code, mit dem Ihr alle Boarder freischalten könnt. Wenn Ihr zusätzlich noch alle Boards zur Verfügung haben wollt, müßt Ihr den Code 'OPENEMALL' als Namen im Tournament-Modus (Wettkampf-Modus) eingeben. Eine Stimme macht Euch wie bei den Cheats aus der letzten Ausgabe darauf aufmerksam, daß Ihr schummelt. Sie bezeichnet Euch als 'Cheater'.

Erstellungsdatum anzeigen
Wenn Ihr wissen wollt, wann Euer Spiel hergestellt wurde, müßt Ihr in dem Bildschirm, in dem Ihr zwischen einem Ein-Spieler-Spiel und einem Mehr-Spieler-Spiel im Splitscreen-Modus wählen könnt, die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig drücken.

Zeitlupe und Standbild
Wußtet Ihr, daß Ihr im Replay mit der Taste O die Zeitlupe und mit der Taste O ein Standbild aktiviert?

Zusätzliche Anzeige
Wenn Ihr wissen wollt, wie weit Ihr auf einer Strecke gekommen seid, müßt Ihr im Tournament-Modus (Wettkampf-Modus) den Code 'SHOW POS' als Namen eingeben.



ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Level überspringen
Ihr habt schon zigmal versucht, diesen einen Level fertig zu spielen, und habt bereits die Lust verloren, das Spiel weiter zu spielen? Dann sollte Euch dieser Cheat weiterhelfen. Haltet dazu während des Spiels die Taste R1 gedrückt, und gebt die Tastenfolge O, O, X, X, □, □ ein, um den Level einfach zu überspringen.

Holger Gößmann

ZELDA 64 - HINTS

Alle Herzcontainer, Alle Skulltulas

HERZCONTAINER

Insgesamt gibt es 36 Herzcontainer in Ocarina of Time zu finden. Wie Ihr sicherlich wißt, sind 4 gefundene Teile gleichbedeutend mit einem Herz Lebensenergie. Wir haben bewußt die Herzteile nicht nach der Reihenfolge, sondern nach dem Fundort aufgelistet. Auf diese Weise könnt Ihr Euch auch nachträglich orientieren, ob Ihr alle Herzteile dieser Region gefunden habt. Um eine weitere Orientierung zu liefern, haben wir in der Kopfzeile angegeben, ob Ihr als junger Link (j), erwachsener Link (e) oder mit beiden (b) diese Location besuchen müßt. Wenn es keine Rolle spielt, wird dies mit (k) gekennzeichnet.

Nr. 1: Hylianische Steppe (k)
Auf dem Weg zum Hylia-See kommt Ihr an einem durch vier Zäune begrenzten Feld vorbei. Legt in die Mitte eine Bombe. Unten wartet ein Gegner auf Euch, der nach seiner Niederlage ein Herzteil für 10 Rupees verkauft.

Nr. 2 Hylianische Steppe (e)
Im äußersten Nordwesten gibt es einen braunen Baum. Legt neben ihn eine Bombe und benutzt die Zora Rüstung und die Eisenstiefel, um auf dem Grund des Wassers ein Herzteil zu finden.

Nr. 3 Marktplatz (j)
In der Seitenstraße findet Ihr eine alte Frau, die Ihren Hund verloren hat. Bringt Ihr den weißen Hund, der hinter dem Verkaufsstand auf dem Marktplatz streunt.

Nr. 4 Marktplatz (j)
In der Truhenlotterie müßt Ihr nach ganz hinten durchkommen. Der Einsatz des Auges der Wahrheit, mit dem Ihr den Inhalt der Truhen sehen könnt, ohne sie zu öffnen, ist hier sehr zu empfehlen, aber nicht unbedingt notwendig.

Nr. 5 Marktplatz (j)
In der Minenbowlingbahn bekommt Ihr manchmal ein Herzteil als Preis. Dieses Geschäft öffnet erst seine Pforten, nachdem Ihr einige Zeit gespielt habt.



Nr. 6 Verlorene Wälder (j)
Geht nach dem Eingang gleich links, stellt Euch auf den Baumstumpf und spielt Salias Lied. Der Junge gibt Euch ein Herzteil.

Nr. 7 Verlorene Wälder (j)
Geht nach dem Eingang rechts und die Leiter herunter. Stellt Euch auf den Baumstumpf und spielt ein paar Lieder mit den zwei kleinen Wichten.

Nr. 8 Lon Lon-Farm (j)
Quer hinter der Pferderennbahn findet Ihr einen steinernen Turm mit zwei Kühen darin. Hier müßt Ihr die Kisten so herumschieben, daß Ihr in die Ecke kommt. Kriecht durch den Gang und Ihr könnt ein weiteres Teil in Eure Sammlung einreihen.

Nr. 9 Kakariko (j)
Laßt Euch vom oberen Todesberg von der Eule mit nach unten nehmen. Ihr steht nun auf einem Dach. Laßt Euch zu der Seite herunterfallen, wo der Hühnerstall ist, und Ihr kommt auf einem kleinen Vorsprung zum stehen. Kriecht nun durch das Loch in der Wand.

Nr. 10 Kakariko (e)
Benutzt den Enterhaken, um auf das Haus zu kommen, auf dem der Mann sitzt, der den Todesberg beobachtet. Sprecht mit Ihm und Ihr seid ein Herzteil reicher.

Nr. 11 Kakariko (k)
Wenn Ihr fünfzig Skulltulas gesammelt habt, geht zum Haus der schrecklich reichen Familie.

Nr. 12 Friedhof (j)
Schaut zunächst nach, an welchen Stellen der Junge auf dem Friedhof mit dem Stock schlägt. Kommt dann kurz nach Einbruch der Dunkelheit wieder und laßt Boris an genau den Stellen graben. Ein Herzteil sollte dabei sein.

Nr. 13 Friedhof (k)
In der obersten Reihe der Grabsteine, schiebt Ihr nachts den vierten von rechts zur Seite, besiegt die Mumie und spielt die Hymne der Sonne.

Nr. 14 & 15 Friedhof (e)
Nehmt Euch Boris' Grab vor. Nach dem Rennen mit dem Geist, kommt Ihr in die obere Etage der Windmühle und holt Euch dort das Herzteil. Ein weiteres gibt Boris Euch selbst, wenn Ihr im Rennen unter einer Minute bleibt. (Eine beliebte Abkürzung ist es, sich im letzten Raum mit Hilfe des Enterhakens an den Fackeln hochzuziehen).

Nr. 16 Friedhof (b)
Setzt eine Wundererbse ein und kommt als Erwachsener wieder, fahrt mit der Plattform nach oben und öffnet oben die Kiste.

Nr. 17 Goronia (j)
Nachdem Ihr alle Fackeln im untersten Geschoß angemacht habt, fängt die große Vase sich wie wild zu drehen an. Schmeißt Ihr von oben eine Bombe hinein, kommt manchmal ein Herz heraus.

Nr. 18 Dodongos Höhle (b)
Wie gehabt. Als Junge die Pflanze einsetzen und als Erwachsener wiederkommen und mit Hilfe der entstandenen Plattform das bisher unerreichbare Herzteil einsacken.

Nr. 19 Todeskrater (e)
Kommt Ihr von oben (wo die Eule gesessen war) und geht einfach geradeaus auf die Klippe zu, so solltet Ihr, wenn Ihr langsam genug wart, Euch an der Kletterwand festhalten können. Etwa in der Mitte ist eine Ausbuchtung mit einem weiteren Herzteil.

Nr. 20 Todeskrater (b)
Als Junge mit Hilfe des Bolero des Feuers in den Krater warpen, die Wundererbse setzen und als Erwachsener wiederkommen. Auf der Spitze des einen Vulkans ist ein Herz.

Nr. 21 22 Zora Fluß (j)
Etwa auf dem halben Weg nach oben findet sich ein Baumstamm. Wenn Ihr dort die Flöte zückt, kommen Frösche aus dem Teich, um Euch zuzuhören. Spielt Ihnen die sechs Songs vor, die oben im Statusscreen stehen. Daraufhin erhaltet Ihr das erste Herz. Anschließend sollt Ihr ihnen beim Fliegenfangen helfen. Das korrekte Lied ist l(inks), r(echts), o(ben), u(nten) bezieht sich logischerweise auf die C-Tasten A, l, r, u, l, r, u, A, u, A, u, r, l, A (Wichtig: sehr schnell eingeben). Nun wird das zweite Herz fällig.

Nr. 23 Zora Fluß (j)
Schnappt Euch das Huhn, das am Anfang herumfliegt und nehmt es mit, bis zur eben beschriebenen Stelle, schmeißt es nun auf den Absatz vor Euch und klettert hinterher. Krallt Euch das Huhn wieder und geht über den Fluß ganz an den seitlichen Rand der benachbarten Plattform und schaut

nach unten. Dort findet Ihr einen kleinen Steg, wo Ihr mit Hilfe des Huhns hinfliegt. Klettert die Leiter hoch, schnappt Euch das Huhn, das oben wartet und fliegt dann zum Herzteil.

Nr. 24 Zora Fluß (j)
Nehmt das Huhn bis ganz nach oben mit, geht am Zeichen der königlichen Familie vorbei und fliegt nach unten auf den kleinen Vorsprung.

Nr. 25 Zoras Reich (j)
Nehmt Euch per Deku-Stab ein Feuer aus den Thronsaal-Fackeln, um die vier Fackeln (zwei sind hinter dem Wasserfall) unten im Reich anzuzünden. Ihr müßt dabei ziemlich flott sein. Macht Ihr alles richtig, erscheint eine Truhe mit einem Herzteil.

Nr. 26 Zoras Quelle (e)
Ein Herzteil schwimmt auf einem Eisblock, wo ihr problemlos hinspringen könnt.

Nr. 27 Zoras Quelle (e)
Mit Hilfe der Zora-Rüstung und der Eisenstiefel solltet Ihr den Boden des Sees inspizieren.

Nr. 28 Hylia See (b)
Als junger Link die Wundererbse neben dem Haus einsetzen und als Erwachsener hochfahren - Ihr kennt die Geschichte.

Nr. 29 Hylia See (j)
Fangt einen zehnpfündigen Fisch beim Angeln. Tip: Neben dem Baumstamm sind im wahrsten Sinne des Wortes die dicksten Fische.

Nr. 30 Hylia See (k)
Nachdem Ihr die Goldschuppe erhalten habt (Äußerst dicken Fisch geangelt, funktioniert nur als Erwachsener), geht in das Haus des alten Mannes und taucht (nicht mit den Eisenstiefeln) bis auf den Grund.

Nr. 31 Gerudotal (j)
Fliegt mit dem Huhn nach rechts unten, wo Ihr einen Mann neben einer Kuh und einer Box findet. Geht den schmalen Steg nach hinten, klettert unter dem Wasserfall die Leiter hoch.

Nr. 32 Gerudotal (k)
Auf der Seite der Gerudos links von der Brücke im Abgrund gibt es einen kleinen Steg mit einer Kiste, in der sich ein weiteres Herz befindet.

Nr. 33 Eishöhle (e)
Im Raum rechts neben den rotierenden Klingen findet sich eine Truhe in rotem Eis.. Mit dem blauen Feuer aus dem selben Raum könnt Ihr die Blockade zum Schmelzen bringen und an den Inhalt gelangen.

Nr. 34 Gerudo-Festung (e)
Auf dem Dach befindet sich eine große Truhe. Dieses könnt Ihr per Enterhaken erreichen, wenn Ihr entweder die Truhe selbst anvisiert, oder die Vogelscheuchenpolka spielt, wenn Navi grün wird und auf die andere Seite vorauseilt.

Nr. 35 Gerudo Festung (e)
Holt Euch beim 'Bogenschießen zu Pferde' mehr als 1.000 Punkte.

Nr. 36 Wüstenkoloss (b)
Wie immer - als Junge die Wundererbse pflanzen und als Erwachsener auf dem steinernen Torbogen das letzte Herz abholen.

ALLE HUNDERT SKULLTULAS

Es ist wirklich hart, alle 100 Skulltulas zu finden. Ein paar generelle Tips vorneweg. Die meisten Skulltulas sind nur bei Nacht zu finden (alle, die offen in Städten oder speziellen Plätzen herumkreuchen und nicht in irgendwelchen Verstecken aufgespürt werden müssen). Die Hymne der Sonne leistet dabei wertvolle Arbeit. Manche der achtbeinigen Freunde kann man zwar sehen, aber erst viel später erreichen. Wie schon bei der Herzlösung haben wir die Lösung nach Gebieten geordnet. In eckigen Klammern haben wir angegeben, welche Gegenstände zum Erreichen der Spinnen von Nöten sind.

Nach dem Sammeln solltet Ihr bei der schrecklich reichen Familie in Kakariko vorbeischauen. Dort gibt es nach
10 Skulltulas: eine Erwachsenengeldbörse
20 Skulltulas: Stein des Wissens
30 Skulltulas: gigantische Geldbörse
40 Skulltulas: Krabbelminen
50 Skulltulas: Herzteil
100 Skultulas: 200 Rupees, die man sich immer wieder holen kann

KOKIRI WALD

Als Kind

Nr. 1 Auf der Rückseite des Hauses der Allwissenden Brüder

Nr. 2 In der weichen Erde [Käfer] Anm: In einer Flasche müßt Ihr Käfer, die sich fast immer unter Steinen oder in unterirdischen Höhlen aufhalten, fangen und dann genau über der weichen Erde freilassen.

Als Erwachsener

Nr. 3 Auf dem Dach des Hauses der Zwillinge [Enterhaken]

HYLIANISCHE STEPPE

Nr. 4 Vor dem Aufgang zum Gerudotal gibt es einen Kreis aus Steinen. Legt eine Bombe in die Mitte. Unten ist eine Spinne hinter den Spinnweben. [Feuerzauber]

Nr. 5 Legt eine Bombe vor den Baum östlich des Schlosses [Enterhaken, Bumerang]

MARKT

Als Kind

Nr. 6 Im Raum mit den vielen Krügen die beiden Kisten aufsprengen

SCHLOß HYRULE

Als Kind

Nr. 7 Rollt in den Baum gleich beim Eingang

Nr. 8 Spielt bei der Tanne am Burggraben das Lied des Sturms [Okarina der Zeit]

GANONS SCHLOß

Als Erwachsener:

Nr. 9 Am steinernen Torbogen [Enterhaken]

LON LON-FARM

Als Kind

Nr. 10 Rollt in den Baum gleich links beim Pferdegeläuf

Nr. 11 Hinten an dem hölzernen Teil des Zaunes des Geläufs

Nr. 12 An der steinernen Wand nordöstlich des Steinturms [Bumerang]

Nr. 13 Am höchsten Fenster des Hauses

KAKARIKO

Als Kind

Nr. 14 In den Baum gleich am Anfang reinrollen

Nr. 15 Auf der Rückseite des Hauses vom Friedhof-Kid

Nr. 16 An der Seite des Skulltula-Hauses

Nr. 17 Auf der Leiter zum Aussichtsturm [Steinschleuder]

Nr. 18 An einer Wand des unfertigen Hauses

Als Erwachsener

Nr. 19 Bei Impas Haus krabbelt eine an der Wand hinter dem Dach [Enterhaken]

FRIEDHOF

Als Kind

Nr. 20 Eine krabbelt an der südlichen Wand hoch [Bumerang]

Nr. 21 In der weichen Erde [Käfer]

VERLORENE WÄLDER

Als Kind

Nr. 22 In der weichen Erde im zweiten Raum links [Käfer]

Nr. 23 In der weichen Erde beim Raum mit den Schmetterlingen und der geheimen Höhle [Käfer]

Als Erwachsener

Nr. 24 Mit der magischen Pflanze nach oben fahren

WALDLICHTUNG

Als Erwachsener

Nr. 25 Auf der Steinwand bevor es die Treppen hochgeht [Enterhaken]

TODESBERG

Als Kind

Nr. 26 In der weichen Erde vor dem Eingang zur Dodongo-Höhle[Käfer]

Nr. 27 Nach dem Eingang zur Dodongo-Höhle kommt rechts eine merkwürdig aussehende Wand, die Ihr mit Bomben sprengen könnt [Bumerang, Bombe]

Als Erwachsener

Nr. 28 Im Felsen bei der Bombenpflanze neben dem Eingang zu Goronia [Stahlhammer]

Nr. 29 Im Felsen des Gebietes, wo die Gesteinsmassen auf Link herabfallen [Stahlhammer]

GORONIA

Nr. 30 Im Raum mit den vielen Felsen (oberstes Stockwerk) die Box neben der Truhe zerstören

Nr. 31 Eine Skulltula hängt am Hinterrand der Plattform, die mit den drei Seilen festgemacht ist [Bumerang, Enterhaken]

TODESKRATER

Als Kind

Nr. 32 Von oben kommend (wo Eule und große Fee sind) gibt es eine Kiste gleich am Eingang

Nr. 33 In der weichen Erde [Bolero des Feuers, Käfer]

ZORA FLUß

Als Kind

Nr. 34 In den Baum gleich am Eingang rollen

Nr. 35 Auf der Leiter kurz vor dem Eingang in Zoras Reich

Als Erwachsener

Nr. 36 Auf der höchsten Ebene an der Wand neben der Feenhöhle

Nr. 37 Nachdem Ihr über die Brücke gegangen seid, schaut hoch an die Wand [Enterhaken]

ZORAS REICH

Als Erwachsener

Nr. 38 Oben am gefrorenen Wasserfall [Enterhaken]

ZORAS QUELLE

Als Kind

Nr. 39 Rollt in den Baum auf der Insel

Nr. 40 An der Wand bei der der Holzstamm im Wasser liegt [Bumerang]

Als Erwachsener

Nr. 41 Im Gang unter dem grauen Felsen auf der Insel [Silberhandschuh]

HYLIA SEE

Als Kind

Nr. 42 Auf der Rückseite des Alchemistenhauses [Bumerang]

Nr. 43 In der weichen Erde beim Haus des alten Mannes [Käfer]

Nr. 44 Auf einem der Pfähle auf der kleinen Insel nahe des Triforce-Symbols

Als Erwachsener

Nr. 45 Auf dem Baum auf der Insel mit dem Triforce-Symbol [Enterhaken]

Nr. 46 Rollt in die Box auf dem Grund des Pools im Alchemistenhaus [Zora Rüstung, Eisenstiefel, Enterhaken]

GERUDOTAL

Als Kind

Nr. 47 Bei der weichen Erde unter der Brücke [Käfer]

Nr. 48 Auf der rechten Wand, wenn Ihr auf der Baumstammbrücke über dem Minisee steht [Bumerang]

Als Erwachsener

Nr. 49 Auf dem steinernen Torbogen [Enterhaken]

Nr. 50 Hinter dem Zelt [Enterhaken]

GERUDO-FESTUNG

Nr. 51 Auf der östlichsten Wand oberhalb der Zielscheibe [Enterhaken]

Nr. 52 Auf der Rückseite einer hohen Zielscheibe [Enterhaken]

GESPENSTERWÜSTE

Nr. 53 Im steinernen Turm [Enterhaken]

WÜSTENKOLOSS

Als Kind

Nr. 54 In der weichen Erde [Käfer]
Als Erwachsener

Nr. 55 Auf einer Palme beim ausgetrockneten See [Enterhaken]

Nr. 56 Auf einem Absatz, den Ihr mit der fliegenden Pflanze erreicht

DEKU-BAUM

Als Kind

Nr. 57 In einer Nebengrube links neben der großen Truhe im Raum mit den drei Plattformen

Nr. 58 Auf dem Efeu, der vom Wasserraum hoch führt [Steinschleuder]

Nr. 59 Auf den nördlichen Gitterstäben im Wasserraum

Nr. 60 Legt eine Bombe im Raum, den ihr durch das kleine Loch im Wasserraum erreicht, um die seltsam aussehende Wand hochzujagen [Bombe, Bumerang]

DODONGOS HÖHLE

Als Kind

Nr. 61 Im Raum rechts von der Haupthalle sprengt Ihr eine Wand auf der rechten Seite

Nr. 62 Auf dem Efeu in dem Raum mit den vielen Bombenpflanzen

Nr. 63 Im nördlichsten Raum hinter den Armos [Bomben]

Nr. 64 Nehmt die steigende Säule zum Raum mit den Treppen. Geht nach links oben [Bumerang]

Als Erwachsener

Nr. 65 Im Raum rechts von der Haupthalle gibt es einen Mauervorsprung, den ihr nur mit Piere erreichen könnt. Ihr müßt die Vogelscheuchenpolka spielen, wenn Navi grün wird und auf dem Vorsprung steht. Nun müßt Ihr Euch mit dem Enterhaken hochziehen. [Vogelscheuchenpolka, Enterhaken]

JABU JABUS BAUCH

Als Kind

Nr. 66 Im Raum mit dem Schalter, der das Wasser steigen läßt, am Efeu. [Steinschleuder]

Nr. 67 & 68 Im Raum, in den Ihr kommt, wenn Ihr durch die Löcher im Boden springt. Sie sind auf verschiedenen Plattformen. [Bumerang]

Nr. 69 Im Raum vor dem Boss am Efeu [Steinschleuder]

WALDTEMPEL

Als Erwachsener

Nr. 70 Am Efeu gleich im ersten Raum mit den zwei Wölfen [Enterhaken]

Nr. 71 In der großen Halle, rechts neben der nördlichen Tür (Gegenüber vom Eingang) [Enterhaken]

Nr. 72 Im nordöstlichen Raum mit dem Fluß und der kleinen Insel. Schwingt Euch mit dem Enterhaken an der Truhe zur Insel hoch.

Nr. 73 Im nordöstlichen Raum mit dem Fluß an der Wand im 2. Stock. [Enterhaken]

Nr. 74 Im Raum, den Ihr drehen könnt, genau vor dem Endgegner. [Enterhaken]

FEUERTEMPEL

Als Erwachsener

Nr. 75 Im Raum gleich rechts mit der großen Brücke müßt Ihr an der nördlichen Tür die Hymne der Zeit spielen

Nr. 76 Im Raum mit dem Schildfresser und den fliegenden Kacheln an der Wand

Nr. 77 Im Labyrinthraum mit den rollenden Steinen hört Ihr eine Spinne krabbeln. Dort, wo das Geräusch am lautesten ist, solltet Ihr eine Bombe legen

Nr. 78 & 79 Im Labyrinthraum mit den rollenden Steinen seht Ihr eine unerreichbare Plattform. Holt Euch Piere und in den geheimen Räumen sind zwei weitere Skulltulas an Wänden versteckt. [Vogelscheuchenpolka, Enterhaken]

EISHÖHLE

Als Erwachsener

Nr. 80 Schaut an die Wand im Raum mit den rotierenden Klingen [Enterhaken]

Nr. 81 Neben der Truhe im roten Eis an der Wand [Enterhaken]

Nr. 82 Im Raum mit der verschiebbaren Eisplattform in einer Nische [Enterhaken]

WASSERTEMPEL

Als Erwachsener

Nr. 83 Im Turm in der Mitte des zentralen Raums [Enterhaken]

Nr. 84 Im Raum mit dem Schalter hinter dem Gitter benutzt Ihr den Rundumschlag

Nr. 85 Im Raum mit den Plattformen die den Wasserfall herunterfahren auf der rechten Wand [Enterhaken]

Nr. 86 Im Raum mit dem rollenden Stein, der den Wasserfall herunterkommt. Ihr müßt zunächst den Raum durch eine Hintertüre betreten haben [Enterhaken]

Nr. 87 An der Wand im Raum mit den Stromschnellen und den Wirbeln über dem 2. Wirbel [Enterhaken]

GRUND DES BRUNNENS

Als Kind

Nr. 88 An der Wand hinter der linken verschlossenen Tür im zentralen Raum [Bumerang]

Nr. 89 An der Wand hinter der rechten verschlossenen Tür im zentralen Raum [Bumerang]

Nr. 90 Hinter den Gitterstäben links im großen Raum findet Ihr ein schildfressendes Monster und eine Skulltula [Bumerang]

SCHATTENTEMPEL

Als Erwachsener

Nr. 91 Im Raum mit den unsichtbaren rotierenden Messern müßt Ihr alle Gegner killen, um die Tür aufzubekommen [Enterhaken]

Nr. 92 Hinter dem großen brennenden Totenkopf an der Wand [Enterhaken]

Nr. 93 Hinter den drei großen brennenden Totenköpfen an der Wand [Enterhaken]

Nr. 94 Auf dem hohen Absatz beim Schiff [Vogelscheuchenpolka, Enterhaken]

Nr. 95 Im Raum mit den herunterfallenden Nadeln, wo man den Block vor sich herschieben muß, in einer Zelle an der Wand

GEISTERTEMPEL

Als Kind

Nr. 96 Nachdem Ihr durch das erste Loch gekrochen seid, geht durch die rechte Türe und schaut am Stahlgitter. [Bumerang]

Nr. 97 Nachdem Ihr durch das zweite Loch gekrochen seid, klettert die Steinmauer hoch, dreht Euch oben um und schaut in die Tiefe [Bumerang]

Nr. 98 Im Raum wo Ihr die Blöcke verschieben müßt, um durch die Tür zu kommen geht Ihr durch diese Tür und dreht Euch um [Bumerang]

Nr. 99 Spielt die Hymne der Zeit beim blauen Stein in dem Raum mit den rollenden Felsbrocken

Als Erwachsener

Nr. 100 Kehrt als Erwachsener in den großen Raum zurück, wo ihr die Karte gefunden habt, klettert die Wand hoch und anschließend die Stufen hinauf. Den fernab gelegenen Absatz erreicht Ihr wie immer mit der Vogelscheuchenpolka.

LESER-CHARTS 03/99

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2. Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
3. Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
4. Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
5. Metal Gear Solid (Konami, PS)
6. TOCA Touring Car 2 (Codemasters, PS)
7. WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
8. Crash Bandicoot 3 Warped (SCED, PS)
9. F1 World Grand Prix (Nintendo, N64)
10. MediEvil (SCED, PS)

HÄNDLER-CHARTS GZ GAMES

1. Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
2. FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
3. Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
4. Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
5. Tenchu: Stealth Assassin (Activision, PS)
6. Apocalypse (Activision, PS)
7. TOCA Touring Car 2 (Codemasters, PS)
8. Box Champions (Electronic Arts, PS)
9. Crash Bandicoot 3 Warped (SCED, PS)
10. Cool Boarders 3 (SCED, PS)

FUN GENERATION CHARTS

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2. Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
3. Sonic Adventure (Sega, DC)
4. Ridge Racer Type 4 (Namco, PS)
5. Ehrgeiz (Square, PS)
6. Castlevania (Konami, N64)
7. KKND Crossfire (Infogrames, PS)
8. FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
9. Metal Gear Solid (Konami, PS)
10. WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)

JAPAN-CHARTS 03/99

1. Chocobo's Mysterious Dungeon 2 (Square, PS)
2. Tales of Phantasia (Namco, PS)
3. Street Fighter Zero 3 (Capcom, PS)
4. Game King Dual Monsters (Konami, GB)
5. Crash Bandicoot 3 Warped (SCEI, PS)
6. Beatmania Append 3rd Mix (Konami, PS)
7. Sonic Adventure (Sega, DC)
8. Mario Party (Nintendo, N64)
9. Pokemon Card (Nintendo, GB)
10. Dragon Quest Monster T. Wonderland (Enix, GBC)

USA-CHARTS 03/99

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2. Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo, N64)
3. Turok 2: Seed of Evil (Acclaim, N64)
4. Metal Gear Solid (Konami, PS)
5. NBA Live 99 (Electronic Arts, N64)
6. Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
7. WCW vs nWo Thunder (THQ, PS)
8. Crash Bandicoot 3 Warped (SCEA, PS)
9. WCW vs nWo Revenge (THQ, N64)
10. Akuji the Heartless (Crystal Dynamics, PS)

SPECIAL CHARTS

Filmumsetzungen, die wir uns immer gewünscht haben
(ohne bestimmte Reihenfolge)

- Apocalypse Now
- Armageddon
- Barb Wire
- Der Frosch mit der Maske
- Der Unsichtbare
- Heavy Metal
- Nightmare before Christmas
- Planet der Affen
- Schulmädchen-Report Teil 2
- Praxis Dr. Hasenbein

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 12. März 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinner aus FG 1/99: Jan Friedrich aus Hirschberg, Rainer Pacht aus Wuppertal und Marion Werner aus Werder

FUN GENERATION BACK ISSUES

FG 09/97 ☐	FG 02/98 ☐	FG 10/98 ☐
FG 10/97 ☐	FG 04/98 ☐	FG 11/98 ☐
FG 11/97 ☐	FG 07/98 ☐	FG 12/98 ☐
FG 12/97 ☐	FG 08/98 ☐	FG 01/99 ☐
FG 01/98 ☐	FG 09/98 ☐	FG 02/99 ☐

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM, ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM, ab 3 Hefte 12,- DM)

☐

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

N64 / PS

ES GEHT WIEDER LOS!

RACING SIMULATION 2

DIE FORMEL 1-BOLIDEN IM FUN GENERATION-WINDKANAL

DC

STARTPROBLEME!

SEGA RALLY 2

AUTOMATEN-HIT ODER UMSETZUNGS-SHIT?

PS

CODEMASTERS BOXT SICH DURCH

PRINCE NASEEM BOXING

KRACHENDER KINNHAKEN ODER LASCHER SCHWINGER?

PS

GELUNGENE KONVERTIERUNG?

RIDGE RACER TYPE 4

PAL-GEZUCKE ODER GESCHWINDIGKEITS-RAUSCH?

PS

NIX FÜR WEICHEIER!

DRIVER

DER POLIZEIREPORT ZUM GANGSTER-SPIEL

N64

DIE RÜCKKEHR DER PEITSCHENSCHWINGER

CASTLEVANIA

DAS N64-COMEBACK IM HÄRTETEST

N64

GIB' DEM MARIO AUF DIE MÜTZE!

SMASH BROTHERS

PRÜGELN MIT LINK, DONKEY KONG UND CO.

Nr. 39 gibt's ab dem 10.03.1999 am Kiosk

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Fabian Döhla

Redakteur:
Daniel Johannes

Art Direction & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack und Julian Ossent

Titel:
FG[art]Dept, Konami

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Helmut Bolldorf
Tel.: 0931 / 40691-12
Fax.: 0931 / 40691-15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 0931 / 40691-13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel.: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 - Versandkosten.

Zahlung Abonnement:
nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Bananen im 6er- und 8er-Bündel, Süße Schleckmuscheln 150 Stück, Gripostad C, Chief Aid: The South Park Album, Balkanpfanne 415g, Nudeldicke Imbißfrau und spannenlanger Mann

Special Thanx: GT Interactive, Daniela Lang und ihr Geduldsfaden, Anna Neitzel , Jochen "Michael" Färber und Frank "Ohne dich wär's halb so lustig" Bogon

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Dialog des Monats:

Fabian: "Was mach' ich denn mit klingon.exe?"

Kai: "Steck' sie doch in ein Terrarium!"

Kleinanzeige des Monats:

Liebe Zelda, Du bist das beste Nintendo-64-Spiel, das mir in die Konsole gerutscht ist, danke Japan und extra Dankeschöööön an Markus vom Kranz! Dein Peta!!!

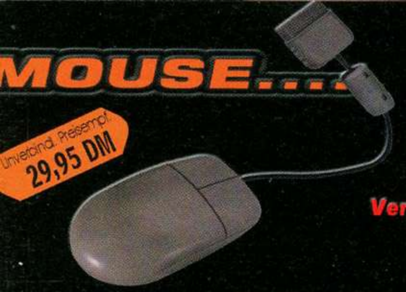
(gefunden im „Trend" Würzburg Januar 1999)



IV. Quartal 97 - 57.314 (verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.





MOUSE....

Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM



RGB KABEL PRO

World of play station

Verarbeitung: Sehr Gut

Unverbindl. Preisempf. 19,95 DM

LINK KABEL

Unverbindl. Preisempf. 14,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

12/98 NEXT

XL-Wertung: Exzellent

"ährend unseres mehrwöchigen Tests
 es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern
d Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

120 Block — Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM
360 Block — Unverbindl. Preisempf. 59,95 DM
1080 Block — Unverbindl. Preisempf. 79,95 DM

12/98 World of play station

Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

12/98 World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen"

DOUBLE SHOCK .... Get More Color !



MEGA FUN 12/98
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

PlayStation GAMES
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut



1/99 Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

REMOTE STATION....

Unverbindl. Preisempf. 79,95 DM



Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads ....
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

1/99 VIDEO GAMES

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 MANIAC

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache !"

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut



SUNFLEX

www.GetMoreSun.com

SUNSTORES

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP	GAME COMPANY	EUROGAMES	GAME TOP	L.O.C.
JUSSOW STR. 3	ACKERSTR. 34	ALTFRIEDSTR. 1	PLEISER DREIECK 189	IN DEN BREITWIESEN 4
34125 KASSEL	40233 DÜSSELDORF	44369 DORTMUND	53757 ST. AUGUSTIN	69168 WIESLOCH

Sie möchten einen Sunstore eröffnen ? Rufen Sie uns an 02352/953281

GAME TOWN	GAME STREET
KAPUZIENER STR. 25 A	CHRISTOPH STR. 28
80337 MÜNCHEN	86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exclusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

edenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Porto & Verpackung 9,90 zzgl NN, Verwendete Logos&N...en sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller